

SPIDER-MAN: THE MOVIE - O herói do momento no GameCube e GBA
Nintendo®
WORLD
CONRAD EDITORA
Official Nintendo Seal of Quality
45
MAI/2002
R$ 5,90
WWW.NINTENDOWORLD.COM.BR
GBA DETONA!
Tony Hawk 3
Todas as fases e segredos
Breath of Fire 2
A nova superaventura portátil
Metroid Prime
O jogo mais aguardado do ano
Super Copa 2002
Os games que vão entrar em campo
Tenha medo! Muito medo!
RESIDENT EVIL
É hora de se apavorar no GameCube!
ISSN 1516-1892
00045
9 771516 189008


START
SELECT

GAME BOY ADVANCE

Leo Burnett

O game de bolso mais avançado de todos os tempos.

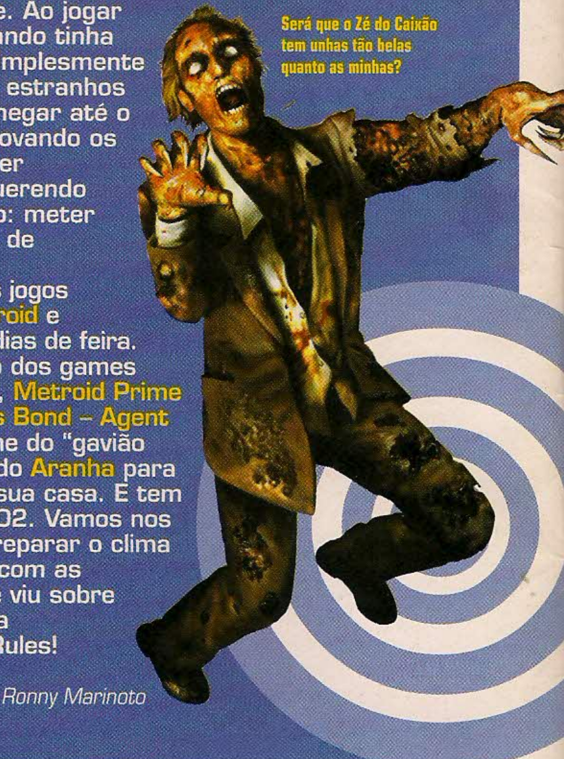
Novo Game Boy Advance. Sua diversão mudou de fase.

Consulte nosso site: www.nintendo.com.br

EDITORIAL

Na minha idade (e não vou dizer quantos anos tenho!), nunca pensei que poderia ficar com tanto medo depois de brincar com um jogo de videogame. Ao jogar Resident Evil, à noite e com as luzes apagadas, me senti como quando tinha 16 anos e ficava facilmente impressionado. É algo incontrolável. Simplesmente você começa a imaginar zumbis por todos os lados, ouvir barulhos estranhos e ter a sensação de estar sendo perseguido ou observado. Para chegar até o meu quarto, no andar de cima, acendi todas as luzes da casa. Escovando os dentes, não tirava os olhos da janelinha do banheiro, pois a qualquer momento poderia surgir... sei lá, alguma mão em decomposição querendo puxar meu cabelo. E é isso, o game cumpre direitinho a sua função: meter medo de verdade! Só não levou a nota dez porque nossos critérios de avaliação andam mais rigorosos de uns tempos para cá.
Nota mil mesmo está o nosso Hot Shots Especial que traz a lista dos jogos Nintendo que estarão na E3 deste ano. Mario, Zelda, Pokémon, Metroid e Wario são os principais destaques, e devem roubar a cena nos três dias de feira. Mas enquanto esses astros não chegam, você fica com toda a ação dos games desta edição. Veja como está ficando o jogo mais aguardado do ano, Metroid Prime para GameCube. Tem a parte final da eletrizante aventura de James Bond – Agent Under Fire, e um detonado completo de Tony Hawk 3, o melhor game do "gavião voador" para o Game Boy Advance. Você ainda confere o novo jogo do Aranha para GameCube e GBA que estará, ao mesmo tempo, nos cinemas e na sua casa. E tem a seleção de jogos de futebol que estão entrando em campo em 2002. Vamos nos divertir a valer nos gramados virtuais de oito games de futebol, e preparar o clima para torcermos juntos pelo Brasil na Copa. O Pablo Miyazawa está com as baterias renovadas, e conta na seção No Controle um pouco do que viu sobre os games ao redor do planeta. E não perca! No mês que vem, nossa cobertura completa sobre tudo de bom que rolou na E3. Nintendo Rules!

Ronny Marinoto



Será que o Zé do Caixão tem unhas tão belas quanto as minhas?

ÍNDICE

Nintendo World — Número 45 — Maio/2002

Entenda o critério de avaliação da NW

Gráficos
É o visual do game, os efeitos de luz e sombra, as cores e texturas dos cenários e a movimentação dos personagens.

Jogabilidade
É a resposta do controle aos seus comandos, os modos de visão e ângulos de câmera.

Som
São as músicas, os efeitos sonoros, as vozes e ruídos.

Diversão
É o prazer que o game proporciona para quem está jogando.

Replay
É a vontade de jogar o game novamente; se o jogo enjoa logo de cara ou é viciante.

Cada um desses quesitos tem o valor proporcional à sua importância. Nós, da **Nintendo World**, achamos que diversão e replay são os critérios mais importantes (25%), seguidos de jogabilidade e gráficos (20%). Por último, vem o som (10%). A nota final resulta da soma dos cinco quesitos (cada um multiplicado pela sua porcentagem de importância), dividida por 10. Matemática pura!

FALE CONOSCO!
VOCÊ TEM MUITOS CANAIS PARA SE COMUNICAR COM A GENTE. FIQUE ESPERTO E LIGUE PARA O LUGAR CERTO!

POWER LINE
DICAS, TRUQUES E CÓDIGOS
Tel: (11) 3814-8044

BIT ATENDIMENTO AO CONSUMIDOR NINTENDO
Informações sobre lançamentos, preços, pontos de venda, endereços de assistência técnica, reclamações e opiniões sobre os produtos
Tel: (11) 3814-8234
e-mail: bit@nintendo.com.br

REVISTA NINTENDO WORLD
Tel: (11) 3346-6088
Cartas: Rua Maracaí, 185
Aclimação – São Paulo/SP
CEP: 01534-030
e-mail: redacao@nintendoworld.com.br
sugestões: classicos@nintendoworld.com.br

NÚMEROS ATRASADOS E ATENDIMENTO AO LEITOR
Tel: (11) 3346-6082
Fax: (11) 3346-6078
e-mail: atendimento@conradeditora.com.br

ASSINATURAS
Tel: (11) 3237-3216
(das 8h30 às 17h30)

WEB
Website Nintendo do Brasil: www.nintendo.com.br
Website Nintendo World: www.nintendoworld.com.br



LANÇAMENTO!
SONIC ADVANCE™
SONIC™ ADVENTURE 2 BATTLE
FAST SHOP
FAST SHOP
a melhor dica de Nintendo desta revista.

N-MAIL

Mês de maio tem E3, a maior feira de videogames do planeta. Pois completa, para que você possa acompanhar todas as novidades que vem. Você confere tudo na próxima edição e no site oficial da

SUAS CARTAS EM NÚMEROS

Um pacote contendo um OVO DE PÁSCOA e um convite para passar férias em Angra dos Reis, RJ. Agradecimentos a Giovana Tabarini Lima e Roberto B. A. Junior.
Mais de mil cartas e e-mails enviados para a seção Pergunte aos pilotos. Estamos fazendo o possível.
Centenas de e-mails e cartas querendo saber a data de lançamento e o preço do GameCube. Leiam a resposta da carta ALÔ, ALÔ, TESTANDO!
Um e-mail enviado pelo sobrinho-neto do Silvio Santos, Ricardo Abravanel.
Vinte e poucos e-mails e cartas com sugestões para promoções e novas seções para a NW. E a gente está de olho bem aberto, pois pretendemos mudar algumas coisas, em breve.
Quase quinhentas cartas para a seção Hot Paint. E tem muito leitor talentoso neste Brasil. Agradecemos a todos por ajudarem a embelezar nossas páginas.

DESCAMISADO



Eu sempre quis ter uma camisa da Nintendo, mas não a encontrava! Até que um dia, dando uma olhada numa loja de esportes, vi a camisa da Fiorentina, da Itália. Era o que eu queria: o patrocinador estava mais destacado do que o símbolo do time. E quem era o patrocinador? A grande Nintendo! Comprei a camisa no mesmo dia! Mas aí os anos passaram e a camisa ficou pequena para mim. Hoje preciso de outra, mas não sei se a Nintendo ainda patrocina a Fiorentina. Será que dava pra vocês esclarecerem essa dúvida?

Diego Santana
Belo Horizonte/MG

Você também tem essa camisa? Aqui na redação só um cara tem a camisa da Fiorentina com o logotipo da Nintendo. E sempre que ele aparece vestido com ela, quase volta pelado pra casa. Pena que o clube não é mais patrocinado pela Nintendo, e quem tem, pode considerá-la como item de colecionador. Guarde a sua com carinho.

ALÔ, ALÔ, TESTANDO!

Vocês testam todos os jogos que são lançados para os consoles Nintendo, não é? Gostaria de saber onde vocês conseguem os jogos. Eles são alugados, enviados pelas produtoras ou comprados pela redação? Sabemos que vocês aí também fazem outras coisas, além de ficar jogando videogames. Vocês levam trabalho pra casa? Quer dizer, vocês testam os games em casa? Ou tentam separar as coisas, e em casa é só jogatina desenfreada por diversão?
O Game Boy Advance pode mesmo gerar gráficos poligonais em 3D, como vocês anunciaram na edição 44? Será que a Nintendo não pretende usar essa tecnologia pra criar uns jogos do **Mario** ou **Zelda**? Ah, e por último e mais importante, cadê o GameCube nacional? Anunciaram que a Gradiente o lançaria em abril, mas o mês já acabou e ele nem deu as caras. A propósito, qual pronúncia é a correta, "Gueime quiube", "Gueime câbe" ou "cube" mesmo? Porque aqui na minha cidade, cada um fala de um jeito.

Lionel Novaes de Freitas
Itu/SP

Em Itu é tudo grande mesmo. Tive de cortar um bom pedaço da sua carta pra ela poder entrar no N-Mail, Lionel. Vou começar as respostas de suas perguntas pela parte mais importante: o GameCube provavelmente não sairá no Brasil antes do segundo semestre. A data, mais uma vez, não está definida, mas a Gradiente está tentando lançá-lo o mais rápido possível.
Aqui na redação rola de tudo: alguns games a gente aluga, outros são mandados como amostra pelas produtoras e há aqueles que a gente compra mesmo. A maioria dos editores e redatores leva trabalho pra casa e, se o jogo for bom, todo mundo aproveita pra dar aquela jogadinha esperta também.
Agora, aquela notícia do GBA é federal! É só esperar pra ver o que os caras conseguem fazer com a nova tecnologia. E cubo em inglês se pronuncia "quilbe". Satisfeito?

LEITORES ANTENADOS!

Recebemos um alerta de nossos leitores a respeito da nota final do jogo Sonic Adventure 2 Battle**, publicada na edição 44 da** NW**. A nota publicada (7,0) está incorreta. O certo seria 8,1. Aproveitamos, também, para corrigir a nota do jogo Turok 3 (GBC) que foi publicada nas fichas como 10, e na verdade é 7,7. Agradecemos aos nosso leitores/revisores: Fernando Luis (São Paulo/SP), Felipe Vaz (Belo Horizonte/MG), Hugo de Lima Passarelli e Tácio Sousa (via e-mail).**

NW X EGM

Agora que a **EGM** chegou, estou com medo que a minha querida **NW** seja retirada das bancas! Se isso acontecer, juro que nunca vou comprar a **EGM**!

Denis F. Gurski
Via e-mail

Mas que é isso, Denis?! Obrigado pela prova de fidelidade, mas deixa eu dizer uma coisa: a EGM **veio pra somar, e não pra dividir. Mesmo porque, muita gente da redação trabalha nas duas revistas. Aqui na** NW **só se fala de Nintendo, e o mercado estava precisando de uma publicação que abordasse também os outros sistemas. Fica tranqüilo que tem espaço pra todo mundo! Falou?**

O NOVO E O VELHO

Gostaria de perguntar por que as matérias da **NW** se resumem apenas a GBA e GameCube. Assinei esta revista, além de outros motivos, pelas matérias do GBC, meu console preferido. Esperei dois anos para comprar o meu, e depois de realizar meu sonho, noto que ele está um tanto "sumido" nesta revista. Um tanto não. MUITO! Gosto bastante da Nintendo, e gostaria que vocês abrissem um espaço, com detonados, lançamentos e outras coisas para o GBC.

Pedro Vítor Lima Rodrigues
Mossoró/RN

A **NW** é, com certeza, a melhor publicação de games do Brasil, mas vocês estão cometendo um erro grave nas últimas edições. Vocês publicam detonados de GameCube antes mesmo de serem lançado no Brasil. A astronômica maioria do nintendomaníacos do país ainda não tem o Cube, ou seja, muitos deles estão pastando. Esse erro vai fazer com que muitos jogos dos quais vocês estão falando agora fiquem um pouco ultrapassados quando o Cube chegar aqui.

Rafael Prados Barbosa
Via e-mail

Moçada, preste atenção a uma coisa: o ramo dos videogames, e de qualquer outra coisa que envolva tecnologia, é feito de novidades. Uma revista que pretende ser a melhor dentro de seu segmento não pode se dar ao luxo de ignorar as novidades, caso contrário estaria prestando um desserviço aos seus leitores. Na medida do possível, tentamos agradar a todo mundo, mas não podemos deixar de acompanhar o que há de novo no mundo dos games. É claro que os consoles de ontem sempre terão espaço garantido em nossas páginas, mas é óbvio que esse espaço não pode ser igual ao dedicado aos consoles atuais. Temos consciência de que nem todos os nossos leitores possuem os mais novos videogames, e é por isso mesmo que volta e meia criamos edições especiais voltadas a um ou outro assunto. Daqui pra frente, nossas publicações especiais serão cada vez mais freqüentes nas bancas. Podem aguardar!

FUTURO MANÍACO

Ainda não sou um nintendomaníaco, mas pretendo ser. Tenho um GBA e o jogo **Mario Kart Super Circuit**, e gostaria de saber se há como apagar os recordes. Quero saber como vocês têm certeza de que os resultados da seção ARENA são verdadeiros. A revista está muito legal, mas eu acho que vocês não estão sabendo dar as notas direito. Parece que vocês estão gostando mais do Sonic do que do Mario! Quando vai sair **Harry Potter e a Câmara Secreta**?

Renan Protector
Rio de Janeiro/RJ

Como assim, ainda não é um nintendomaníaco? O que você está esperando? Anda logo com isso, maninho! Bom, respondendo suas perguntas, temos especialistas que, analisando as fotos da Arena, sabem dizer se é ou não uma farsa. São diversos detalhes que não vamos contar, senão você vai dar uma de malandro e mandar um recorde falso pra gente. Para apagar todos os recordes, segure L + R + B + Start e ligue o aparelho. A bateria de Save será apagada. Respondendo a sua pergunta, o próximo lançamento da série Harry Potter **está programado para o final do ano. E quanto às notas, parece que eu já falei anteriormente que isso é muito pessoal. Por exemplo, eu tive de arrumar toda a sua carta pra poder publicá-la. Então, daria nota zero em português pra você – mas aposto que seu professor é um pouco mais bonzinho.**

SMASH MAN

E aí, gurus dos games! Beleza? Quando chegou a informação que **Smash Bros. Melee** sairia pra GameCube, pulei de emoção. Achei que não iriam cometer o grande erro do outro game (**Super Smash Bros.** de N64), de não ter um personagem tão querido, tão famoso, com o mesmo valor de Mario e Sonic. É, caros amigos, estou falando de Mega Man, o mais importante personagem da Capcom. Agora me respondam: por que ele não está no game, se até personagens de Fire Emblem estão?

Juan Martins Ruas
Elias Fausto/SP

Envie sua carta para: **Revista Nintendo World - R. Maracaí, 185 - CEP: 01534-030 - São Paulo/SP**
Não deixe de escrever **N-MAIL** no envelope.

bem, nós estaremos lá fazendo uma cobertura sobre os games que aparecerão neste e no ano revista. E vamos às cartas deste mês:

Você mesmo já respondeu à sua pergunta, Dom Juan. Mega Man é um dos personagens mais importantes da Capcom, e na série Smash Bros. **só existem personagens criados pela própria Nintendo. A vida é dura...**

FANATISMO

Sou mais um, entre vários, que possuem a revista desde o primeiro número e são fanáticos pela Nintendo (o único console que não tenho é o NES). Tenho algumas dúvidas:

1. Vocês lêem todos os e-mails?
2. Por que vocês não revelam quem responde os e-mails?
3. Quando sairá o Cube no Brasil e qual será o preço dos jogos?

Um abraço e um beijo para as "filézinhas" da redação, e um aperto de mão para a rapaziada.

Thiago Risi
Rio de Janeiro/RJ

1. Todos, todinhos! Tem alguns que a gente lê até mais de uma vez.
2. Justamente pra deixar vocês na curiosidade. Você ainda está curioso?
3. Segundo a Gradiente, no segundo semestre deste ano. Os preços não estão definidos.

O ESPINHO DO PORCO

Estou escrevendo pois fiquei muito louco quando li uma certa carta mandada para o N-Mail. Estava voltando do shopping com um cartucho zeradinho do **Sonic Advance**, quando resolvi passar na banca e levar a **NW** para saber das novidades. Ao abrir a página seis (onde está o N-Mail, que é a parte que mais adoro na revista), fiquei p... da vida e com o coração apertado. Tudo por causa da carta mandada pelo leitor Miguel Jorge Coury. Como assim, "coisa azul cheia de espinhos"? Ele foi o mascote da Sega, e é muita ingenuidade pensar que o Sonic roubará o trono do Mario na Nintendo. E ele ainda se acha um representante das pessoas que acompanham a saga da Nintendo! Nem de todos, meu amigo! Eu não concordo com nada do que você escreveu! Acompanho a Nintendo, desde o Game Boy clássico, sou leitor assíduo desta revista e creio que a maioria dos fãs adora novos jogos, principalmente aqueles que no passado eram impossíveis de se botar a mão. Se você acha que a Sega é penetra, como fica a Square com seu **Final Fantasy**? Também é penetra? Se você não gosta de novidades, não compre e fique eternamente jogando Mario até mudar suas idéias.

Francis Mitsuaki Hayakawa
Via e-mail

Acho que nem tenho nada a falar sobre esta carta. Tá na cara que o Francis é um grande fã do Sonic e apreciador de novidades. A carta dele entrou mesmo porque a NW **é uma publicação democrática e aqui todo mundo tem direito de colocar a boca no trombone! E estamos conversados!**

AMNÉSIA TEMPORÁRIA

Esta mensagem é para expressar minha indignação com os Pokémon, pois acho que eles estão indo rápido demais! Não dá pra decorar o nome de todos! Se já é difícil com 251, imagine agora com 351! Apesar de possuir todos os jogos, não consigo decorar todos os nomes. E antes que me esqueça, porque não posso enviar desenhos pro Hot Paint por e-mail?

Erasto Leonel Sommerfeld Jr.
Santa Helena/PR

Antes que eu também me esqueça, os desenhos têm de vir em suas formas originais ou, pelo menos, em cópia colorida, para podermos analisar melhor as técnicas usadas. E agora, falando sobre Pokémon, **por que diabos você quer decorar todos os nomes? Por acaso isso vai cair na chamada oral da escola? Esqueça isso e se preocupe em pegar todos eles. Se quiser saber um nome é só consultar a Pokédex, meu caro... hummm... meu caro... ahn... como é mesmo o seu nome?**

OS 10 MANDAMENTOS

Estou mandando o meu primeiro e-mail. Já enviei muitas cartas e nenhuma foi publicada. Para evitar que meu e-mail tenha como destino o esquecimento, resolvi reunir em apenas uma mensagem as dez coisas necessárias para se ter uma carta publicada nas páginas da **NW**. Lá vai:

1. Elogiar a revista: puxa, esta é a melhor revista de games do mundo (na verdade, eu não tenho certeza, pois nunca li revistas italianas, chilenas, coreanas etc).
2. Falar mal da revista: esta revista é uma droga, está muito cara, e mais um monte de reclamações para as quais vocês já têm a resposta na ponta da língua.
3. Reconhecer o trabalho: parabéns pelo profissionalismo da revista. Eu sei como é difícil fazer uma revista tão legal e atualizada.
4. Escrever uma carta inteligente: $E=Mc^2$.
5. Duvidar da palavra de vocês: não é verdade que todas as cartas são lidas, pois as minhas nunca foram publicadas!
6. Perguntar o que já estamos cansados de saber: quando o Cube vai chegar ao Brasil? Qual será o preço? Vai rodar DVD?
7. Falar sobre a Square: que legal! Finalmente teremos a chance de jogar **Final Fantasy** no GCN e no GBA, já que a Square e a Nintendo fizeram as pazes!

8) Tentar descobrir quem responde às cartas do N-Mail: é o Pablo? É o Ronny? É o Eric? É o Trivella? É o Super-Homem?
9) Fazer piadinhas sem graça sobre os redatores: Pablo tem cara de bolacha! O nariz do Eric parece uma batata! O Ronny usa Vienna Hair para esconder os cabelos (que cabelos?) brancos!
10) Duvidar: duvido que publiquem a minha carta!

E agora, vão publicar a minha carta ou não?

Ademir Antonio Sebbe
Via e-mail

Não sei se dou risada – pois sua carta está muito engraçada –, ou se choro – pois você fez meu trabalho parecer uma coisa idiota. De qualquer jeito, aí está sua carta publicada. Agora, com licença. Vou me recolher ao ostracismo e refletir bastante até chegar a hora de responder as cartas do mês que vem.

CARTADOMÊS



CARTA DO MÊS

Eu, Shigeru Miyamoto, japa de sangue puro, estou mandando esta carta para reclamar do alto preço desta revista, R$ 5,90 por apenas 62 páginas? Vão cobrar caro assim lá no Japão! A revista é muito boa (principalmente quando mostram aquelas gos..., lindas mulheres, como na edição 44, na matéria do James Bond), mas está muito cara! Assim vou ter de ir para o Brasil pra demonstrar minhas habilidades de ninja! Se bobear, vou até a Rússia pegar o outro safado do editor! Ah, e eu, Shigeru, que não sou bobo, quero aproveitar para fazer umas perguntas. Só que eu queria que quem me respondesse fosse aquele safado, que deve estar bebendo vodca na Rússia.

1. Por que o GameCube está tão caro, se não roda nem DVD nem CD de música?
2. Por que é que o Toad, aquele cogumelo, é tão esquisitão?
3. Quando sairá **Final Fantasy** pra GameCube?
4. A Joanna Dark tem namorado?
5. Em qual game o Link finalmente irá catar a Zelda?

Bom, são essas as minhas dúvidas por enquanto. Mas japonês que é japonês tem um monte! Agora, com licença, que vou tomar uns saquês.

Jean Michel Postai de Souza
Joinville/SC

Mas que honra! Shigeru em peçonha escrevendo pra gente! A emoção foi tanta que tivemos de colocá-lo na carta do mês! Só ficamos um pouco tristes pois parece que, mesmo criando tantos jogos ótimos e que vendem aos milhões, o senhor não tem grana suficiente pra comprar a NW **sem chorar as pitangas. Pena que o safado do editor estava numa ressaca braba por causa de tanta vodca consumida na Rússia e não pôde responder à sua carta. Você vai ter de se contentar comigo mesmo para esclarer suas dúvidas, seu Miyamoto.**

1. No exterior, o GameCube é o mais barato de todos os consoles. Ele é caro no Brasil pois, atualmente, só se encontra o produto importado. Mas, como você mora no Japão, isso não deveria ser um incômodo.
2. Pergunta capciosa e que demonstra um certo preconceito de sua parte. Em nossa opinião, o Toad não é "esquisito". Ele é apenas um pouco gentil e meigo demais.
3. Os títulos que a Square desenvolverá para o GCN não têm nomes definidos. Ainda.
4. Atualmente, Joanna está solteira. Diferente de você, Shigeru, que já está casado há um bom tempo. Melhor se comportar mais dignamente. Não pega bem pra um cara comprometido.
5. O Link sempre "cata" a Zelda no final dos jogos. Afinal de contas, é esse mesmo o objetivo: "catar" a princesa antes que o vilão faça algo de errado com ela. O que acontece depois do "The End" é outra história, e a gente não vai contar aqui.

VOCÊ MANDA!

Queremos saber sua opinião! Escreva para a redação, ou mande um e-mail para redacao@nintendoworld.com.br

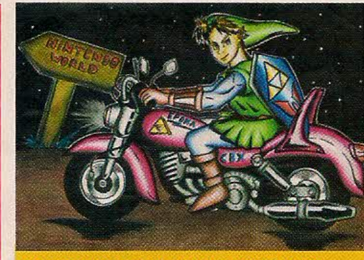
HOT PAINT

Vencedor

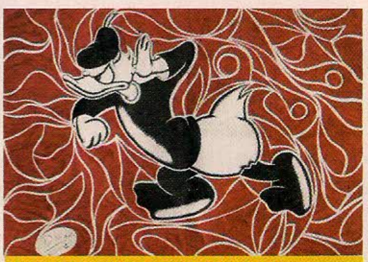


Áquila Patrícia Camargo Telemaco Borba/PR

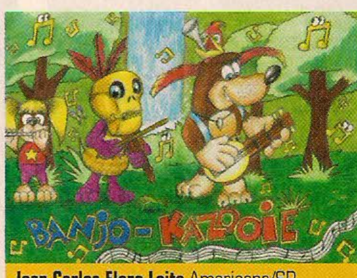
Prêmio: 1 cartucho N64



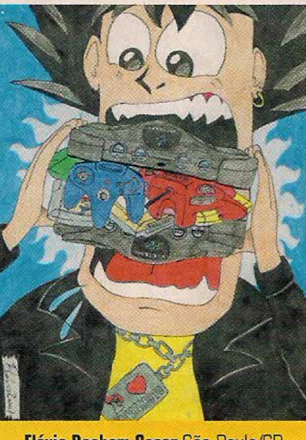
Márcia Elizabete dos Santos Sumaré/SP



Diêgo Duarte dos Santos Osasco/SP



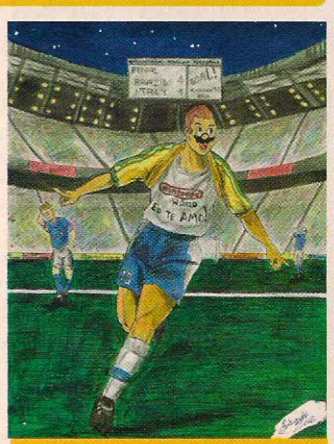
Jean Carlos Elero Leite Americana/SP



Flávio Dechem Cesar São Paulo/SP



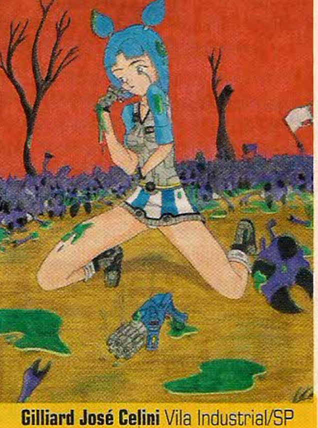
Gabriel R. Silva S. Bernardo do Campo/SP



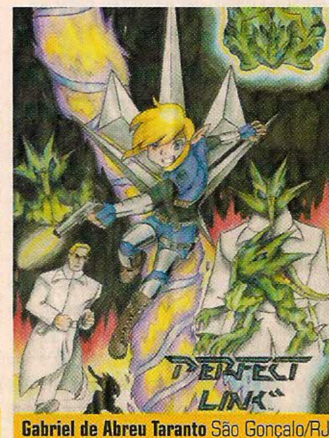
Eduardo Lopes Martins Itaguaí/RJ



Weslley Evangelista de Lima Recife/PE



Gilliard José Celini Vila Industrial/SP



Gabriel de Abreu Taranto São Gonçalo/RJ

Regulamento

Para participar da seção **Hot Paint**, mande seu desenho para:

Revista Nintendo World
Hot Paint
R. Maracaí, 185 – CEP: 01534-030
São Paulo/SP

Você pode utilizar qualquer material para realizar suas criações: lápis de cor, giz de cera, guache, aquarela, nanquim, colagem... vale tudo em matéria de criatividade e qualidade.

O desenho (ou a pintura) deverá conter no verso o seu nome, endereço completo, idade e telefone para contato, bem legíveis.

Boa sorte!





André Forastieri
Rogério de Campos
Diretores Editoriais

Cristiane Monti
Diretora Executiva

André Martins
Gerente de Produto

Odair Braz Junior
Editor-chefe



REDAÇÃO
Pablo Miyazawa
Ronny Marinoto
Editores

Eduardo Trivella
Editor Contribuinte

Eurico Kenji Sakamoto
Editor de Arte

Fabio Santana
Designer

Andréa Aguiar
Revisão

Ed Wilson Dias
Coordenador de Produção

Anísio Arruda
Assistente de Produção

Colaboradores
Augusto Olivani, Eric Araki, Fábio Michelin, Ivan Cordon, Renato Siqueira, Renato Viliegas, Rogério Freire (textos), Ana Franco, Luiz Gustavo Bacan (arte) e Alexandre Jubran (ilustração de capa)

ADMINISTRAÇÃO
Solange Reis
Gerente Administrativa Financeira

Dirceu Darin
Gerente de Serviços

Marco Sá Pelegrini
Coordenador de Pessoal

Benjamin Emerick
William Domingos
Suporte Técnico

ATENDIMENTO
Janaína Carvalho
Patrícia Durante
Fone: (11) 3346-6082

COMERCIAL
Isac Guedes
Coordenador de Marketing

Luciana Eschiapati
Coordenadora de Publicidade

Vania Ribas Bernardes
Assistente Comercial

Aparecido Gonçalves
Gerente de Circulação

NINTENDO WORLD, Edição 45, maio de 2002, é uma publicação da **Conrad Editora do Brasil Ltda**. ISSN 1516-1892.
Redação, Publicidade, Administração e Correspondência: Rua Maracaí, 185
Aclimação, São Paulo/SP
CEP: 01534-030
Tel.: (11) 3346-6088
Fax: (11) 3346-6078
www.conradeditora.com.br
atendimento@conradeditora.com.br

Visite nosso site
www.nintendoworld.com.br

Central de Atendimento ao Assinante
(11) 3237-3216
e-mail: atendimento@conradeditora.com.br
Fotolitos: **Open Press**
Impressão: **Plural**

CHEGOU SONIC! O PORCO-ESPINHO QUE VAI ARREPIAR O SEU GAME BOY ADVANCE

SONIC ADVANCE — SÓ PARA GAME BOY ADVANCE

GAME BOY ADVANCE — GLACIAL / ARTIC / INDIGO
3x R$ 99,67 ou em 12x R$ 29,86

3x R$ 43,00 CADA

- SUPER MARIO WORLD SUPER MARIO ADVANCE 2 — SÓ PARA GAME BOY ADVANCE
- MARIO KART SUPER CIRCUIT — SÓ PARA GAME BOY ADVANCE
- HARRY POTTER E A PEDRA FILOSOFAL — SÓ PARA GAME BOY ADVANCE
- TONY HAWK'S PRO SKATER 2 — SÓ PARA GAME BOY ADVANCE
- WARIO LAND 4 — SÓ PARA GAME BOY ADVANCE
- SUPER MARIO ADVANCE — SÓ PARA GAME BOY ADVANCE
- SUPER STREET FIGHTER II — SÓ PARA GAME BOY ADVANCE
- RAYMAN ADVANCE — SÓ PARA GAME BOY ADVANCE
- SPIDER-MAN A AMEAÇA DE MISTÉRIO — SÓ PARA GAME BOY ADVANCE
- GT ADVANCE — SÓ PARA GAME BOY ADVANCE
- F-ZERO VELOCIDADE MÁXIMA — SÓ PARA GAME BOY ADVANCE
- X-MEN REIGN OF APOCALYPSE — SÓ PARA GAME BOY ADVANCE
- IRIDION 3D — SÓ PARA GAME BOY ADVANCE
- PITFALL: THE MAYAN ADVENTURE — SÓ PARA GAME BOY ADVANCE
- EARTHWORM JIM — SÓ PARA GAME BOY ADVANCE

GAME BOY COLOR — AMARELO / TEAL / KIWI / SPECIAL EDITION / PURPLE
3x R$ 66,33 ou em 12x R$ 19,87

3x R$ 33,00 CADA

- HARRY POTTER E A PEDRA FILOSOFAL — SÓ PARA GAME BOY COLOR
- DEXTER'S LABORATORY — SÓ PARA GAME BOY COLOR
- POKÉMON TRADING CARD
- ALONE IN THE DARK — SÓ PARA GAME BOY COLOR
- METAL GEAR SOLID — SÓ PARA GAME BOY COLOR
- CORRIDA MALUCA — SÓ PARA GAME BOY COLOR
- KIRBY TILT 'N' TUMBLE — SÓ PARA GAME BOY COLOR
- X-MEN MUTANT ACADEMY — SÓ PARA GAME BOY COLOR
- 007 - O MUNDO NÃO É O BASTANTE
- POKÉMON PUZZLE CHALLENGE — SÓ PARA GAME BOY COLOR
- TONY HAWK'S PRO SKATER 2 — SÓ PARA GAME BOY COLOR

NINTENDO 64
3x R$ 133,00 ou em 12x R$ 39,85

3x R$ 49,67 CADA

- TONY HAWK'S PRO SKATER 2 — 3x R$ 56,33
- POKÉMON STADIUM 2 — 3x R$ 66,33
- CONKER'S BAD FUR DAY
- ZELDA MAJORA'S MASK — INCLUI GUIA DE JOGO E CARTUCHO DE EXPANSÃO
- PERFECT DARK
- PAPER MARIO
- BANJO-TOOIE
- STAR WARS BATTLE FOR NABOO
- TOM & JERRY FISTS OF FURRY
- POKÉMON STADIUM

Nintendo by gradiente

ACEITAMOS TODOS OS CARTÕES DE CRÉDITO E PAGAMENTOS EM CHEQUE.

Preços válidos até 30/06/2002 ou enquanto durarem os estoques. - Jogos compatíveis com consoles originais fabricados no Brasil ou EUA. - Frete não incluso - Taxa de juros para pagamentos em 12x: 2,9% ao mês, somente para cartão de crédito.

www.dshop.com/nintendo **(11) 4166-7777**





CÓDIGO NN26A

Tá na hora

Saiba o que esperar da edição 2002 da maior feira de videogames do mundo

Estamos em maio, e você, como leitor e fã de carteirinha da **Nintendo World**, sabe bem o que isso significa. Se você não é uma coisa nem outra, explicaremos numa boa. Este é o mês da E3, ou Electronic Entertainment Expo, a maior feira de videogame do mundo ocidental. O evento acontece todo ano, durante três dias, num monumental centro de exposições em Los Angeles, nos Estados Unidos. A cidade se enche de jornalistas, jogadores, fãs de todos os cantos do globo, loucos para conhecer as novidades e futuros lançamentos de seus consoles favoritos. E o resto do mundo não fica atrás: os jogadores ficam alvoroçados, a boataria rola absurdamente e os sites de games ficam entupidos por fãs, ávidos por informações quentinhas. E como sempre acontece desde o surgimento da **Nintendo World**, nossa equipe estará lá, fazendo a mais completa cobertura sobre os games Nintendo.


Imagens da edição 2001 do evento

Isso é entretenimento!

A E3 é um sonho sem fim para qualquer jogador de videogame. Além da oportunidade única de encontrar todas as grandes softhouses reunidas num só local, é a grande chance de conhecer e jogar – na faixa! – todos os games que vão fazer a sua cabeça nos meses seguintes.

Mas é claro que não é só isso, senão não teria tanta graça. Além de quilos de jogos à disposição, há diversão em cada canto dos três pavilhões do Los Angeles Convention Center. Tem shows, garotas simpáticas distribuindo brindes e sorrisos, celebridades dando autógrafos, palestras e mesas-redondas com gente graúda do ramo e legiões de caras que curtem games tanto – ou mais – do que você. Enfim, é uma verdadeira overdose de entretenimento, direto na veia.

Mas vamos ao que mais interessa: os games. A E3 2002 promete revelar mais detalhes sobre o que todo mundo quer saber: os novos games de **Mario**, **Zelda**, **Pokémon**, **Metroid** e as outras franquias mais famosas da Nintendo. Isso também já é praxe no evento: informações sobre novos games sempre aparecem alguns dias antes da E3 começar. Mas a Nintendo sempre reserva uma ou outra surpresinha (ou surpresona) para sua conferência à imprensa, que acontece um dia antes do início da E3. E não tem jeito. Por mais informados que possamos estar, os caras sempre nos surpreendem. No ano passado, foram as cenas incríveis de **Smash Bros. Melee**, **Star Wars**, **Donkey Kong** e **Pikmin**, entre outros games para GameCube. Esse ano, sabe-se lá o que Miyamoto e sua gangue prepararam? É esperar o dia 21 de maio pra conferir de perto.

E fique esperto. Na próxima edição da **NW**, mostraremos todas essas surpresas e novidades numa matéria toda especial só pra você. E se não agüentar esperar, não deixe de visitar nosso site (http://www.nintendoworld.com.br), que será diariamente recheado de notícias pela nossa equipe, direto dos Estados Unidos. Não vá perder essa!

Pablo Miyazawa

O que veremos lá

Segue aqui uma listinha do que está confirmado (até o dia do fechamento desta edição) para pintar na E3 entre os dias 22 a 24 de maio. Claro que tem coisas faltando e muito jogo que talvez nem apareça mesmo, mas isso só teremos certeza na hora. A Nintendo adora um mistério, e costuma revelar seus maiores trunfos só aos 45 minutos do segundo tempo. Veja a lista e prepare o coração!

GameCube

1080°: White Storm (Nintendo)
All-Star Baseball 2003 (Acclaim)
Animal Crossing (Nintendo)
Barbarian (Titus)
Batman: Dark Tomorrow (Kemco)
Black & Bruised (Majesco)
BloodRayne (Majesco)
Bomberman Generations (Majesco)
Crash Bandicoot: The Wrath of Cortex (Universal)
Daredevil (Encore)
Dave Mirra Freestyle BMX 3 (Acclaim)
Defender (Midway)
Dinotopia (TDK)
Donkey Kong Racing (Nintendo)
Dragon's Lair 3D (Encore)
Dr. Muto (Midway)
Egg Mania (Kemco)
Eternal Darkness: Sanity's Requiem (Nintendo)
Freaky Flyers (Midway)
Galleon: Island of Mystery (Interplay)
Gravity Games Bike: Street. Virt. Dirt. (Midway)
Kameo: Elements of Power (Nintendo)
Kao the Kangaroo 2 (Titus)
Kelly Slater's Pro Surfer (Activision)
Lost Kingdoms (Activision)
Mario Golf (Nintendo)
Mario Kart (Nintendo)
Mario Party 4 (Nintendo)
Mario Tennis (Nintendo)
Metroid Prime (Nintendo)
Mortal Kombat V: Deadly Alliance (Midway)
MLB Slugfest 20-03 (Midway)
MX Superfly (THQ)
NBA Ballers (Midway)
NFL Blitz 20-03 (Midway)
NHL Hitz 20-03 (Midway)
Phantasy Star Online Episode I & II (Sega)
Rayman Arena (Ubi Soft)

de E3!



Estaremos lá. Com certeza!

Os reis de **Los Angeles**

Esta é a quarta participação consecutiva da revista **Nintendo World** na E3. Confira o que rolou de melhor dos últimos três anos.

1999 – Macacadas, pokébolas e Pod Racers
Só deu **Pokémon** e **Star Wars** em 1999. E essas franquias também dominaram a primeira E3 que a **Nintendo World** acompanhou de perto. A maior surpresa foi o jogo para N64 do **Donkey Kong**, que fazia seu retorno após um tempão sumido. E também teve o primeiro anúncio do Dolphin, que um ano mais tarde seria conhecido como GameCube. Nossa equipe também visitou a sede da Nintendo of America, em Seattle, e conheceu a Digipen, a única faculdade de games do mundo. E o sortudo do Junior assistiu a **Star Wars – Episódio I** no dia da estréia americana, e ficou um tempão querendo contar o final pra gente.

2000 – Um drink com Miyamoto
Esse foi o último ano de lançamentos pesados para Nintendo 64. E não poderia ser melhor. **Zelda**, **Mario**, **Star Wars**, **007**, **Pokémon**, **Turok** e todas as outras franquias poderosas da Big N estavam muito bem representadas no evento. E ainda teve a estréia de **Perfect Dark** – e a musa Joanna Dark – e de **Conker**, com seu sensacional estande movido a cerveja e palavrões. A E3 2000 também consolidou **Pokémon** como a marca mais importante da Nintendo. O lançamento de **Pokémon Gold & Silver** para GBC provou isso, já que ambos foram dois dos games mais vendidos da história. Conhecer Shigeru Miyamoto em pessoa também foi um privilégio que a Equipe **NW** teve – e não se esquece até hoje.



2001 – O GameCube está vivo... e o GBA também!
Um ano de muitas festas, shows, baladas e diversão na cidade das estrelas. Opa, mas não dava pra esquecer o real motivo de estarmos em Los Angeles. E tome games e mais games detonados pela Equipe **NW** nos pavilhões do L.A. Convention Center. O resultado foi a maior cobertura do evento já feita por uma revista brasileira: dezoito páginas e quase cem games analisados e jogados à exaustão. Os destaques absolutos foram os lançamentos para Game Boy Advance e a primeira aparição jogável do GameCube. Mesmo com a concorrência forte, a Nintendo foi unanimidade no evento. E claro, trocamos mais idéias com Miyamoto e outros papas dos games. Pra não perder o costume, claro.

RedCard 20-03 (Midway)
Resident Evil Zero (Capcom)
Safari Joe: The Dark Continent (Titus)
Star Fox Adventures (Nintendo)
Star Wars: Bounty Hunter (LucasArts)
Star Wars: The Clone Wars (LucasArts)
Sum of All Fears (Ubi Soft)
Super Mario Sunshine (Nintendo)
Scooby-Doo! Night of 100 Frights (THQ)
Tankers (Titus)
Tennis Masters Series (Microids)
The Hobbit (Sierra)
The Legend of Zelda (Nintendo)
TimeSplitters 2 (Eidos)
Top Gun Combat Zones (Titus)
Toxic Grind (THQ)
Turok: Evolution (Acclaim)
Vexx (Acclaim)
Wario World (Nintendo)
WWF WrestleMania X8 (THQ)

Game Boy Advance

Battlebots (Majesco)
Boulder Dash EX (Kemco)
BMX Trick Racer (Simon & Schuster)
Crazy Chase (Kemco)
Crazy Taxi (THQ)
David Beckham Soccer (Majesco)
Downforce (Titus)
Earthworm Jim 2 (Majesco)
Egg Mania (Kemco)
Fire Emblem Advance (Nintendo)
Fire Pro Wrestling 2 (BAM! Entertainment)
Magical Vacation (Nintendo)
Mortal Kombat V: Deadly Alliance (Midway)
Phantasy Star Collection (THQ)
Pinball of the Dead (THQ)
Pokémon Advance (Nintendo)
Rayman 3: Hoodlum Havoc (Ubi Soft)
Sega Smash Pack (THQ)
SpyHunter (Midway)
Star Wars – Episode II: Attack of the Clones (THQ)
Super Mario Bros. 3 Advance (Nintendo)
Super Monkey Ball (THQ)
Top Gun Firestorm Advance (Titus)
Virtua Tennis (THQ)
Walt Disney's The Jungle Book (Ubi Soft)
Woody Woodpecker Crazy Castle 5 (Kemco)



Terror na E3!

Capcom leva seus zumbis à Los Angeles

Uma das notícias mais comemoradas pelos sortudos freqüentadores da E3 veio da Capcom. A empresa japonesa garantiu que apresentará uma versão jogável de **Resident Evil 0** (GameCube) em seu estande. O game trará o início de toda a história, que você conhece melhor nesta edição. Em um dos momentos mais eletrizantes do jogo, os personagens circulam pelos vagões de um trem em movimento. E dá-lhe zumbis famintos para todos os lados! O game está previsto para chegar aos EUA em outubro. Fique agora com as primeiras imagens dos heróis e dos defuntos.

Duelo de TITÃS

Capcom e **SNK** entram na arena do GameCube

Já é uma certeza: o GameCube é a máquina da Nintendo que trará de volta os melhores games de luta. Depois de anunciar jogos como **Soul Calibur 2** e **Mortal Kombat V**, o mais novo confirmado é **Capcom Vs. SNK 2 EO** (Easy Operation ou "operação facilitada"). O game será a versão cúbica do jogo lançado para Arcade, mas com um diferencial: a alavanca C servirá como atalho para os golpes especias. Taí a tal da Easy Operation! O título sai em julho no Japão, mas, por enquanto, não há confirmação de data americana.





Caixa de ABELHAS

Pinobee está de volta

A abelhinha que ficou famosa nos primeiros dias do GBA está ocupada preparando mais mel para o portátil. **Pinobee & Phoebee** é a seqüência de **Pinobee: Wings of Adventure**, e trará um segundo personagem controlável – a tal Phoebee do título. O game está sendo desenvolvido pela Artoon, empresa que tem ex-membros do Sonic Team em seu quadro de funcionários. 18 de julho é a data prevista para o lançamento nos EUA. Promete!

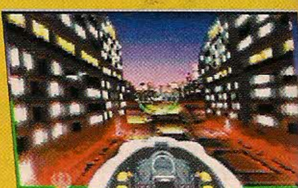


A GUERRA vai começar

Os sabres de luz se agitam no novo Star Wars

Star Wars – Episode II: Attack of the Clones chega ao Game Boy Advance no segundo semestre de 2002. A maior novidade é a opção de controlar três heróis (Anakin Skywalker, Mace Windu e Obi-Wan Kenobi) para lutar contra toda a tropa do Império. As fases serão divididas em três tipos de desafios: progressão lateral usando o sabre de luz, combate no espaço e pilotagem de veículos. Quem jogou, garante: o game está mesmo muito parecido com **Jedi Power Battles**, lançado recentemente para o portátil. Esperamos que seja melhor! Em tempo: **Star Wars – Episódio II – Ataque dos Clones** chega aos cinemas brasileiros no dia 5 de julho.

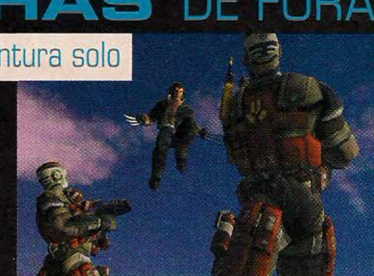




COM AS GARRINHAS DE FORA

O maior herói dos X-Men aparece em aventura solo

Wolverine é famoso por suas atitudes rústicas e por ser o mais independente entre os mutantes X-Men. Talvez seja por isso que o herói ganhou um game só dele para o GameCube. Wolverine's Revenge **será um jogo de ação com o solitário mutante no papel principal. A Activision promete o lançamento para o primeiro semestre de 2003. Veja lá as primeiras imagens.**

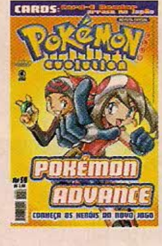




Enfim Pokémon

Nintendo libera telinhas de jogo para GBA

Que **Pokémon Advance** é o título mais esperado do ano para o portátil, não restam dúvidas. E que a Nintendo sabe como criar uma boa expectativa, ninguém duvida também. Aos poucos, os caras vão liberando telas de jogo, cenas de batalhas, personagens e outras revelações. Dá só uma olhada nas cenas de captura, batalhas e as caras dos novos personagens da aventura! Ficou com água na boca? Para mais informações, leia uma supermatéria na edição 59 da revista **Pokémon Club Evolution**, que já está nas bancas.









N-BITS



• Acaba de ser divulgada a primeira imagem do novo game **F-Zero**, que está sendo desenvolvido pela Sega e será lançado para Arcade e GameCube. Não tem data para estrear, mas já deu água na boca.

• Enix com tudo! A empresa prepara novo RPG para GBA para o qual leitores da revista japonesa V-Jump poderão mandar desenhos de monstros, eventos e até músicas para serem usadas no game.

• A Nintendo vai corrigir uma grande injustiça. Os donos de Game Boy nunca tiveram uma versão de **Fire Emblem**, uma das séries de estratégia mais jogadas de todos os tempos. Agora, o game está sendo desenvolvido pelos mesmos caras que fizeram **Advance Wars**.



• A TDK Mediactive anunciou **Robotech: The Macross Saga**, para o GBA. Outro título da mesma série está em desenvolvimento para GameCube: **Robotech: Battlecry**. Ainda não há data de lançamento.



• Sylvester Stallone ganhou fama com os filmes da série **Rocky**. Um quarto de século depois, o boxeador se prepara para novos desafios. A Rage Software está desenvolvendo dois games – um para Cube e outro para GBA.

• A Infogrames adquiriu a Shiny Entertainment, empresa que possui os direitos para lançar games baseados nas futuras seqüências de **Matrix**, **The Matrix Reloaded** e **The Matrix Revolutions**. Ao que tudo indica, Neo logo estará dando as caras no GameCube.



• Uma nova modalidade esportiva ganhará o seu primeiro game. **Shaun Murray's Pro Wakeboarder** é um esporte radical aquático. O atleta é puxado por uma lancha em alta velocidade e executa manobras ousadas sobre uma prancha. Sairá para GameCube e Game Boy Advance no segundo semestre.

O PEQUENO Super-Homem

Homem de Aço combate bandidos no GBA

Clark Kent perdeu muito de sua credibilidade com a bomba **Superman 64**, para Nintendo 64. Agora, quatro anos depois, ele voa imponente pelos céus miniaturizados do Game Boy Advance. Em **Superman: Countdown to Apokolips**, o herói continua com a sua rotina interminável de capturar bandidos em Metrópolis. O visual seguirá o mesmo estilo do desenho animado da Warner Bros., exibido na TV a cabo. O game sai no primeiro semestre de 2002, com desenvolvimento da Crawfish Interactive e produção da Infogrames. Para o alto e avante!





Mario ganha mais uma

Bigode leva prêmio de jogo favorito

O canal de TV a cabo Nickelodeon realiza anualmente um concurso para eleger os melhores do ano em diversas categorias. O evento premia cantores, atores, programas de tevê, seriados e até mesmo games. E na versão 2002 do Nickelodeon's Kids' Choice Awards, deu **Mario Kart: Super Circuit** (GBA) na categoria "Jogo Favorito". Entre os concorrentes do game, estavam também: **Harry Potter e a Pedra Filosofal**, **Crash Bandicoot: The Wrath of Cortex** e **Backyard Basketball**. É mais um prêmio para a sala de troféus do bigodudo!



NO CONTROLE

Por **Pablo Miyazawa**

Torre de Babel

Retornei inteiro, depois de um mês de descanso (merecido, acho eu) por outras bandas deste nosso mundão. Dizem que férias servem pra relaxar e desligar um pouco a cabeça de qualquer assunto relacionado a trabalho. Mas quem disse que consegui? Em todos os países pelos quais passei, acabei meio ligado no que rolava no mercado de games. Não joguei nenhuma vez, mas notei uns detalhes bem interessantes. Em países mais "remotos", como Rússia e Turquia, não havia qualquer mínima referência à Nintendo ou aos outros consoles. Já na Holanda e na Alemanha, a espera era ansiosa pelo lançamento do GameCube (que rolou lá no dia 3 de maio). Falei tudo isso só pra repetir a pergunta que todos vocês devem estar fazendo: "Tá bom, mas e o GameCube no Brasil?". Já cansei de especular também, então o melhor é não tocar no assunto – pelo menos não agora. Um passarinho verde me disse que boas notícias vão chegar no próximo mês. Acredite quem quiser.

E por falar em viagem, maio é mês de Electronic Entertainment Expo. E isso significa mais uma longa peregrinação (treze horas de avião) para o outro canto do planeta – no caso, Los Angeles, Estados Unidos. Viajar para o exterior é a melhor coisa dessa profissão. Você conhece outras culturas, encontra coisas que não está acostumado a ver, conversa com estrangeiros, pratica outros idiomas... Cobrir um evento gigante como a E3 é um trampo desgastante, mas também é o mais recompensador para quem trabalha com videogames. Minha primeira feira foi em 2000, no auge do N64. Só deu **Zelda**, **Conker**, **Pokémon** e **Perfect Dark**, entre outros petardos. No ano passado, o clima era diferente. A Nintendo lançava dois novos consoles, e as empresas concorrentes devolviam as porradas da Big N na mesma moeda. Ou seja, além de conhecer a fundo os produtos da casa, era preciso conhecer também a concorrência. Por isso, o trabalho foi quase dobrado.
Agora, em 2002, com certeza, teremos surpresas que irão habitar seus sonhos pelo menos até o ano que vem. No próximo mês a gente conta tudo pra você.

Tá certo que ainda estamos no primeiro semestre, mas a pergunta atormenta desde o pessoal da **NW**: qual será o grande game de 2002 para o GameCube? As opiniões aqui se dividem. Tem gente que aposta até as calças em **Metroid Prime**. Outros botam a maior fé em **Soul Calibur**. Há um ou outro que acredita que **Super Mario Sunshine** vai surpreender até quem não é fã do Mario. E tem os fãs da Capcom, que são **Resident Evil 0** até a morte. Minha opinião? Nenhum desses. Pra mim, o jogo do ano será **Eternal Darkness**. Tá duvidando? Então ponha a boca no mundo. Diga lá qual o game do ano na sua opinião, que no fim do ano a gente confere quem é que estava certo.

Concordou? Discordou? Escreva para redacao@nintendoworld.com.br e dê a sua opinião. Escreva a frase "No controle" no assunto do e-mail.

HOTSHOTS

HOTSHOTS ARENA

Todo mês, publicaremos aqui os recordes de três games Nintendo. O esquema é: desafiamos vocês a baterem qualquer um dos recordes de nossos pilotos ou mesmo de outros leitores. Detone, tire uma foto* da tela e mande para nós (não deixe de escrever seu nome, endereço, idade e telefone no verso de cada foto). Só não é permitido usar códigos ou acessórios não licenciados (Game Sharks e afins)! Os maiores recordistas terão seus nomes publicados aqui. Depois de um jogo atingir os melhores recordes, a gente substitui por outro e o desafio não pára nunca. Agora vai treinar, vai.

F-Zero: Maximum Velocity



Modo Championship: Synobazz Circuit

1'29"33 – Leitor: Fábio Oliveira do Nascimento – Teresina/PI
1'36"71 – Leitor: Plínio Marcos G. de Lima – S. Mateus do Sul/PR
1'37"58 – Leitor: Fabrício Anacreto da Silva – Cruzeiro/SP
1'38"92 – Leitor: Ricardo Daniel Endo – São Paulo/SP
1'40"12 – Piloto: Fabio Santana – Nintendo World

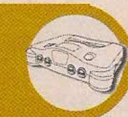
Mario Kart Super Circuit



Time Trial - Mushroom Cup/Peach Circuit

0'49"75 – Leitor: Lucas F. da Matta Vegi – Muriaé/MG
0'49"76 – Leitor: Tiago Noronha Bontempo – Dom Aquino/MT
0'49"98 – Leitor: Eduardo Penshorn – Caxias do Sul/RS
0'50"01 – Leitor: Everton Semeone – São Paulo/SP
0'50"05 – Leitor: Luciano Valério Barreto – Apucarana/PR

Star Fox 64



2077 inimigos abatidos – Leitor: Everton Rodrigues T. Campos – Perdões/MG
1930 inimigos abatidos – Leitor: André da Cunha B. Castellan – São Paulo/SP
1930 inimigos abatidos – Leitor: Wellington de Souza – São Paulo/SP
1858 inimigos abatidos – Leitor: Adrian Maciel L. Müller – Niterói/RJ
1760 inimigos abatidos – Leitor: Alexandre Piacenti de Jesus – São Paulo/SP

Vamos lá! Estes são os novos desafios para você encarar:



Beetle Adventure Racing
Melhor tempo total no circuito Coventry Cove, jogando no modo Time Attack do Single Race.

Game Boy Color
Se você é bom mesmo em algum game de GBC, mande o seu recorde pra gente. Os melhores serão publicados aqui.

Mande seus recordes para:
Seção ARENA REVISTA NINTENDO WORLD
CAIXA POSTAL 7550
CEP 06296-990
SÃO PAULO/SP

* **Para tirar fotos de um game de N64:**
- Diminua as luzes do ambiente;
- Coloque a câmera em uma superfície plana;
- Não use flash;
- Regule o contraste e o brilho de sua TV;
- Enquadre somente a tela da TV na foto.

* **Para tirar fotos de Game Boy Advance / Game Boy Color:**
- Procure um local bem iluminado (de preferência, com luz do sol);
- Coloque o seu Game Boy numa superfície plana (uma mesa, por exemplo), de forma que a luz incida indiretamente sobre a telinha;
- Não use flash;
- Enquadre somente a tela do portátil na foto.

QUESTIOMARIO

Responda às perguntas abaixo e mande pelo correio até a data indicada! Se acertar todas e for sorteado, você levará um prêmio sensacional da **Nintendo World**!

Nome do Game: Tony Hawk's Pro Skater 2 (Game Boy Color / Nintendo 64 / Game Boy Advance).
Prêmio para o vencedor: um Nintendo 64.
Envie suas cartas até: 30 de maio de 2002. Inclua seu endereço completo e telefone para contato.

1 **Qual é o nome completo do skatista brasileiro Bob Burnquist?**
2 **Quem é o skatista brasileiro conhecido como "Japonês Voador"?**
3 **Cite o nome de duas manobras que foram criadas por Bob Burnquist?**
4 **Em que país foi inventado o skate?**
5 **Quantos são os personagens disponíves (sem contar os secretos) em cada uma das versões do jogo (GBC, N64 e GBA)?**

Mande suas cartas para: **QUESTIOMARIO TONY HAWK**
REVISTA NINTENDO WORLD CAIXA POSTAL 7550 – CEP: 06296-990 – SÃO PAULO/SP

Vencedor do Questiomario Harry Potter e a Pedra Filosofal (edições 42 e 43): Bruno Fonseca, Belém/PA
Respostas: 1. Grifinória; 2. Voldemort; 3. Levitar ou mover objetos; 4. Cartas de bruxos famosos; 5. Beco Diagonal.

THE BEST

OS GAMES MAIS JOGADOS NA REDAÇÃO EM ABRIL DE 2002

RESIDENT EVIL GAMECUBE
SPIDER-MAN – THE MOVIE GAMECUBE
TONY HAWK'S PRO SKATER 3 GAME BOY ADVANCE
SOCCER SLAM GAMECUBE
007 AGENT UNDER FIRE GAMECUBE
SPIDER-MAN – THE MOVIE GAME BOY ADVANCE
BLOODY ROAR: PRIMAL FURY GAMECUBE
SONIC ADVENTURE 2 BATTLE GAMECUBE
SUPER SMASH BROS. MELEE GAMECUBE
BREATH OF FIRE 2 GAME BOY ADVANCE

OS PROCURADOS

OS GAMES MAIS AGUARDADOS PELOS LEITORES E EQUIPE NW

METROID PRIME GAMECUBE
RESIDENT EVIL ZERO GAMECUBE
SUPER MARIO SUNSHINE GAMECUBE
POKéMON ADVANCE GAME BOY ADVANCE
THE LEGEND OF ZELDA GAMECUBE
SOUL CALIBUR 2 GAMECUBE
DRAGON BALL Z THE LEGACY OF GOKU GAME BOY ADVANCE
RESIDENT EVIL IV GAMECUBE
TUROK EVOLUTION GAMECUBE
MARIO PARTY 4 GAMECUBE

CALENDÁRIO NINTENDO 2002



maio/junho

4x4 Evolution 2
Bomberman Generations
Burnout
Eternal Darkness: Sanity's Requiem
Gravity Games Bike: Street. Vert. Dirt.
Jimmy Neutron Boy Genius
Legends of Wrestling
Lost Kingdoms
Rayman Arena
RedCard Soccer
Resident Evil
Toxic Grind
Virtua Striker 3 ver.2002
WWF WrestleMania X8
ZooCube

maio/junho

Aero the Acrobat
Bonx Racing
Defender of the Crown
Desert Strike Advance
Downforce
Dragon Ball Z: The Legacy of Goku
Driver 2 Advance
Duel Blades
Duke Nukem Advance
Frogger: The Great Quest
Guilty Gear X
Kid Klown in Crazy Chase
King of Fighters EX Neoblood
Medabots AX: Metabee Version
Medabots AX: Rokusho Version
Medal of Honor Underground
Mega Man Battle Network 2
Muppets Pinball Mayhem
NASCAR Heat
Nicktoons Racing
Pinball Advance
Pinball of the Dead
Pocky & Rocky with Becky
Robocop
Smuggler's Run
Star Wars: Episode II: Attack of the Clones
Superman: Countdown to Apokolips
Tactics Ogre: The Knight of Lodis
Wings
WTA Tour Tennis
ZooCube

FÓRUM

VOCÊ TERIA MEDO DE JOGAR RESIDENT EVIL SOZINHO NO ESCURO?

Envie sua opinião por carta, fax ou e-mail (pergunta@nintendoworld.com.br). As melhores respostas serão publicadas numa edição futura.

Aranha na teia, quer dizer, na web

As facetas do Homem-Aranha no cinema e nos games

Da tela do cinema direto para o GameCube. O filme está nas telas de cinema e o game na tela dos televisores. **Spider-Man – The Movie** é um sucesso só! E não é para menos. O jogo recebeu nota 9,0 em nossa avaliação e o site oficial, http://www.universeofheroes.com/game_themovie.html, traz imagens de jogo, personagens, outros links do Aranha e um papel de parede da hora! O próprio slogan do site já diz: "Vá além do filme".



Na cola da Capcom

Fãs anseiam por um site inglês da série RE

Com o lançamento da série de jogos **Resident Evil**, esperamos que a Capcom faça um site em inglês exatamente como a versão online japonesa, que está no http://www.capcom.co.jp/bio_series.

Por enquanto, as informações, imagens, vídeos e tudo mais sobre o terror de **Resident Evil**, só aparecem no site japonês. O que é uma pena, pois o conteúdo do site é extremamente rico, mas para os leigos a língua enrolada dos caras é um obstáculo, só dá mesmo para curtir o visual.

Para quem não sabe, a empresa fechou um contrato de exclusividade com a Nintendo, e os games, **Resident Evil**, **Resident Evil 0**, **Resident Evil 2**, **Resident Evil 3 Nemesis**, **Resident Evil 4** e **RE Code: Veronica**, serão lançados somente para GameCube. Se isso não é motivo para lançarem um site em inglês, o que mais seria preciso?

Como a Capcom não sobrevive apenas de **Resident Evil**, passamos um pente-fino no site http://www.capcom.com em busca de novidades. Descobrimos um monte de coisas legais e recomendáveis. Logo de cara, você terá de escolher que região deseja visitar: o site japonês é o mais completo, mas é preciso conhecer o idioma. Clicando no logo da Capcom americana, você confere as últimas novidades para diversos consoles – em destaque **Breath of Fire 2** para Game Boy Advance. E ainda tem o site da Ásia, da Europa, de arcades (Coin-Op) e um outro link para diversos. Ufa, você vai precisar de tempo para tudo isso!





Pit Bulls da Nintendo

Uma demonstração de força e brutalidade

Bad Boys, valentões e massarandubas que se preparem. A chapa vai esquentar! A Crave Entertainment anunciou que Ultimate Fight Championship **chega para GameCube no segundo semestre. O game terá os lutadores de vale-tudo mais conhecidos do planeta e muitos, mas muitos golpes para arrebentar a cara do oponente.**

O site http://www.ufcvideogame.com ainda está em construção e como o GameCube foi o último a ser confirmado, ainda não foram postadas imagens para ele. Você pode ir esquentando os punhos e aproveitar para dar uma xeretada na encrenca que está chegando. Será que o Vitor Belfort aparece no game reclamando que comeram o pão da Casa dos Artistas?

Novato na frente de batalha

Vexx está pintando como um novo grande herói

Hoje, só sobraram ruínas abandonadas do que um dia foi o maravilhoso planeta Astara. Os aldeões de Rockhaven sempre tiveram uma vida dura, porém tranqüila, até a aparição de Shadowraith, Dark Yabu e sua horda de invasores que, sem piedade, agrediram brutalmente todos os habitantes da cidade e os escravizaram para trabalhar em cavernas subterrâneas. Depois de presenciar o assassinato de seu avô, o jovem Vexx resolve lutar contra os opressores e consegue infiltrar-se na nave inimiga e...

Para saber mais sobre Vexx, **o game de um novo herói que está chegando ao GameCube, procure na edição de fevereiro da** NW **e no hotsite que a Acclaim disponibilizou (http://www.acclaim.com/games/vexx), no qual você confere toda a trama do game, imagens, personagens e muito mais.**



Atualização esperta!

Veja onde encontrar os melhores plugins para o seu computador

Em edições anteriores falamos sobre a instalação de plugins em sua máquina. Para quem está lendo sobre isso pela primeira vez, os plugins são pequenos softwares que lhe permitem ouvir sons, assistir a vídeos, visualizar arquivos multimídia e ver alguns tipos de animações. Por exemplo: em alguns sites de games você poderá assistir aos vídeos dos jogos se tiver o plugin específico instalado na máquina. Em outros casos, você precisará de um plugin específico para animações multimídia. Mas alto lá! Isso não quer dizer que todos os plugins sejam iguais e que qualquer um deles vai rodar essas coisas. Tudo depende do formato em que cada um dos arquivos se encontra. Um arquivo para Real Player não poderá ser visualizado no Media Player, por exemplo. Entendeu?

Para facilitar a vida de todos aqueles que não querem ficar procurando e verificando o que tem instalado na máquina ou não, passamos os links para download e instalação dos principais plugins. Não se preocupe com a grana, é tudo "de grátis". Se você já possui algum desses plugins, ainda assim poderá baixar uma versão atualizada.

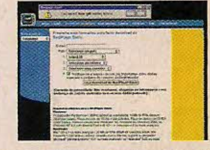
QuickTime (agora disponível em português)
http://www.apple.com/quicktime/download/



ShockWave Flash
http://sdc.shockwave.com/shockwave/download/triggerpages_mmcom/default.html



Real Player
http://forms.real.com/real/player/player.html?lang=br&src=011204realhome_pc&dc=426425424



Windows Media Player
http://www.microsoft.com/downloads





Console Game Boy Advance

GameShark Advanced

S Video Cable



Shark Light

Glow Guard



Pulse Pak para GBC







Tela de LCD compativel com GameCube e outros Video Games

Booster Kit para GBA

All in One Funpak para GBA



Mega Memory 16X para Gamecube

Flash Memory 59 Blocks para Gamecube

Cabo Link para GBC e GBA

Sharklight Survival Set para GBA

Entregas na capital e grande São Paulo via motoboy Despachamos para todo o Brasil via sedex.



- Aceitamos todos os cartões de crédito



AC Adapter para GBC e GBA

NC games

(11) 6236-1157



METROID PRIME

O aguardado retorno da mercenária mais querida das galáxias

Todo mundo sabia que, mais dia menos dia, isso aconteceria. O anúncio de uma continuação da saga de Samus Aran para o GameCube deixou toda a nação nintendista com mais saliva na boca do que é possível segurar. A baba escorria pelos cantos dos lábios dos presentes na conferência de imprensa da Nintendo, pouco antes da E3 2001, quando foram mostrados alguns meros segundos do game. A **NW** esteve no evento e foi uma das equipes que mais precisou usar babador.

De lá pra cá, não cessou a falação sobre **Metroid Prime** na internet e em revistas de game. Pouco a pouco, a Nintendo foi soltando mais informações sobre o jogo. Agora, há poucos dias da E3 2002 (esta edição foi encerrada antes da feira rolar), podemos fazer uma recapitulação de todo o progresso do título e prepararmos nossos dedos para testar, de verdade, mais esta belezura presente no evento deste ano.

A origem

Samus é um ícone dos videogames e um dos mais importantes personagens da história da Nintendo. Mesmo assim, ainda existem aqueles que não a conhecem direito. Pensando nessas pessoas – e também porque a gente adora falar dessa mulher – damos uma geral na vida dela e em todos os games da série.

Tudo começou em 1986. A história do Metroid original inicia quando a paz reina suprema na galáxia, garantida pela Federação Galáctica. Como em todo lugar, sempre existem as laranjas podres que perigam contaminar todo o resto da cesta de frutas. Um bando de piratas espaciais descobre que cientistas estão estudando uma forma de vida muito peculiar no Planet SR-388. Os piratas atacam os cientistas e roubam a forma de vida, batizada de "Metroid".

Os piratas pretendem usar o Metroid como arma química, pois possui excelentes propriedades de reprodução, é muito difícil de ser morto, pode voar e grudar em outras formas de vida para sugar a energia delas. Liderados pela diabólica Mother

Arte conceitual



Brain, eles se refugiam no planeta Zebes para pôr em prática seu plano. Os ataques da Federação ao planeta são um furo n'água, então, os serviços da caçadora de recompensas, Samus Aran, são requisitados.
Ao entrar no planeta, Samus enfrenta inúmeros obstáculos e inimigos dos mais monstruosos. No começo, ela conta apenas com uma pequena pistola e uma armadura simples. Desbravando regiões como Norfair e Brinstar, ganha novas armas e armaduras que permitem a exploração de áreas anteriormente inalcançáveis. Após derrotar centenas de criaturas horrendas, Samus deve enfrentar a própria Mother Brain. É lógico que nossa heroína emerge triunfante, mas no processo de matança da vilã, um mecanismo de autodestruição é acionado. Samus foge rapidamente, enquanto uma grande explosão acaba com a ameaça Metroid. Ou pelo menos, até o próximo game...

Parte II e III

Metroid II: Return of Samus para Game Boy começa logo depois da explosão de Zebes e da aparente destruição de Mother Brain e dos Metroids. A atenção é voltada para o planeta SR-388, onde a forma de vida foi originalmente descoberta, e um grupo de cientistas é mandado para lá para pesquisar o meio ambiente do planeta. Eles acabam desaparecendo. A mesma coisa acontece com um destacamento militar enviado para elucidar o caso. É obvio que Samus deve ser recrutada novamente.
Logo ao chegar, encontra um Metroid e faz uma descoberta assustadora: as criaturas de Zebes eram apenas uma forma primitiva da espécie. Aqueles que se encontram nesse planeta são muito mais poderosos! No mesmo esquema do primeiro game, Samus explora as regiões de SR-388, sempre descobrindo novos equipamentos pelo caminho, até chegar ao centro desse mundo e dar de cara com a Rainha Metroid. Mais uma ferrenha batalha tem lugar e, outra vez, Samus colhe os louros da vitória. Além dos louros, colhe também um ovo, que parece ser o último remanescente da espécie. O ovo choca, e de dentro sai um novo Metroid, que confunde Samus com sua mãe.

Samus Aran

Arte conceitual



Apesar de mercenária, Samus tem sentimentos e não destrói o "menino-monstro". Em vez disso, decide levá-lo consigo, dando gancho para a terceira parte da saga.

Super Metroid (também conhecido como **Metroid III**) para Super NES era um sonho realizado. Quem jogou, dificilmente esquecerá algumas das primeiras palavras proferidas pelo processador de som do console cinza e roxo: "The last Metroid is in captivity. The galaxy is at peace". Assim começa o mais recente game da série e, sem dúvida alguma, o melhor dos três. Samus entrega o último Metroid para a estação de pesquisa de Ceres, e os cientistas descobrem que os poderes do bicho podem ser usados para o bem. Quando parte da estação, ela recebe um chamado de socorro e deve voltar. Tarde demais! Os cientistas foram assassinados, e o Metroid foi roubado por Ridley, um inimigo do primeiro game. E não é que o safado do Ridley ainda deu um jeito de explodir toda a estação? Antes de virar pó, Samus consegue escapar. Logo sua missão fica clara: ela deve retornar ao planeta Zebes para deter os piratas espaciais. Muitas das áreas do primeiro jogo estão presentes, assim como vários inimigos, que também retornam para atormentar a coitada da heroína.

O final do jogo é emocionante! O Metroid que estava sendo pesquisado em Ceres está enorme e ataca Samus. Quando está prestes a eliminá-la, ele percebe quem ela é. O monstro a liberta, concedendo, também, a única arma capaz de aniquilar de vez Mother Brain – que desta vez retornou em uma forma realmente monstruosa. Depois do embate, uma nova explosão acontece. Só que agora, o planeta inteiro vai pro saco. Será que dessa vez a ameaça Metroid acabou? Claro que não! Senão esta matéria não teria propósito. Vamos ao que interessa!

Uma nova ameaça

Nem vamos falar de **Metroid IV** que será lançado futuramente para GBA e terá destaque em futuras edições. O assunto agora é **Metroid Prime**, o primeiro game da série em 3D, e também o primeiro a ser desenvolvido fora da Nintendo. Quem teve esse privilégio foi a Retro Studios, e eles já começaram chutando tudo: colocaram Samus em uma perspectiva em primeira pessoa! É uma mudança tão radical quanto o novo visual de Link, mas nós não vamos julgar a qualidade do game antes de testá-lo realmente, e aconselhamos vocês a fazerem o mesmo. Afinal, as possibilidades da Nintendo arruinar uma série como **Metroid** são muito remotas. No game de Super Nintendo, ficou claro que a raça dos Metroids havia sido exterminada na explosão do planeta Zebes. Segundo a Nintendo, isso não é bem verdade. Fragmentos do planeta foram lançados pelo espaço e num deles havia um Metroid ainda vivo. O organismo vaga pelo cosmos dentro do meteoro, até entrar na atmosfera de um planeta chamado Taron. Sobre a história, isso é tudo o que se sabe. Devido a novas fotos e filmes divulgados, sabe-se muita coisa sobre a jogabilidade. A maior parte do jogo acontece em primeira pessoa.

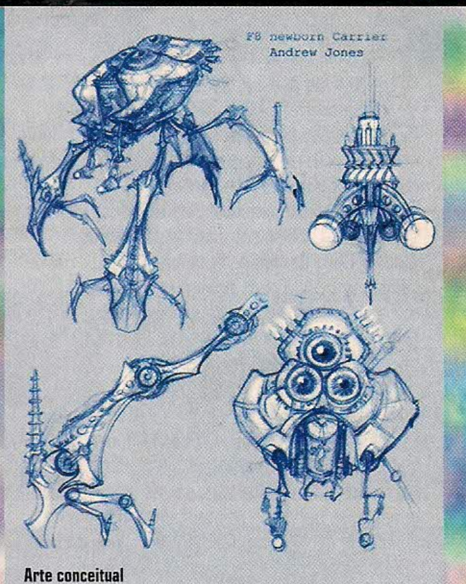
Produtora: Retro Studios
Distribuidora: Nintendo
Gênero: ação
Número de jogadores: 1
Lançamento: novembro de 2002

Para que os jogadores se sintam mais ainda na pele de Samus, a Retro incluiu um visor que dá a sensação de estar dentro do capacete da moça. Ao utilizar essa visão, alguns mostradores na tela dão a impressão de se tratar de um filme de ficção científica. Além de embasbacar o jogador com o visual, o visor pode ser usado para solucionar enigmas, destravar segredos e revelar dados dos inimigos encontrados.
Os ambientes continuam gigantescos. Se você pensa que Super Metroid tinha áreas grandes, é melhor pensar duas vezes. Tudo em **Metroid Prime** será "king-size"! Alguns ambientes mostrados até agora possuem vegetação com animações próprias que se fundem com as texturas das paredes, proporcionando um efeito visual incrível.
As armas e equipamento da nova aventura seguem o padrão da série. Samus tem uma arma acoplada ao braço que vai sofrendo mutações e Upgrades conforme o game avança. Aquela bolinha em que ela se transformava – a Morphing Ball – também volta com tudo. Nesses momentos, a visão muda para terceira pessoa, e a bolinha pode ser usada até para se proteger de fogo inimigo. Mas que ninguém chame nossa querida Samus de tatu-bola!

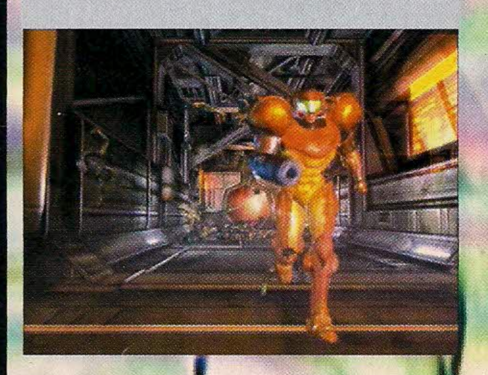
Tem o dedo do mestre

Assim como Link fez muita gente ficar de cabeça quente de raiva quando apareceu em "cel-shading", o novo capítulo da saga de Samus pode irritar os mais puristas por ser em primeira pessoa. Que ninguém seja levado a crer que este é apenas um clone de GoldenEye, Perfect Dark ou Turok! A constante vigilância da Nintendo, e a estimada colaboração de Miyamoto com a Retro nos deixam despreocupados quanto à sua qualidade. As características mais marcantes da série, a exploração e as melhorias das armas estão bastante destacadas. Os gráficos também são magníficos, o suficiente para honrar Gunpei Yukoi, o criador de Samus Aran, morto em 1997 num acidente de carro. Depois de testarmos o título na E3, daremos mais detalhes a vocês.


Arte conceitual



Arte conceitual



Cara!!! Tá na hora de você encarar os previews bacanudos do **GBA** que preparamos para você! Depois dizem que a gente mima os nossos leitores!

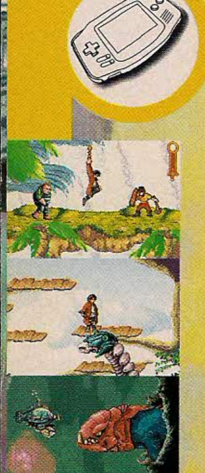
F8 Probe
Arte conceitual


Arte conceitual



DINOTOPIA
THE TIMESTONE PIRATES

Monstros pré-históricos revividos no GBA



Apesar de já estar em seu décimo ano de existência, a série de livros **Dinotopia** é praticamente desconhecida no Brasil. Tudo começou com uma coleção de gravuras que mostrava dinossauros e seres humanos convivendo pacificamente. Depois disso, a criação de James Gurney inspirou uma coleção de Trading Card Games e até uma série especial de selos nos EUA. E, nos próximos dias, uma minissérie televisiva irá ao ar na América do Norte e um jogo de GBA ficará encarregado da parte interativa desta obra.

Ladrões de ovos

Dinotopia: The Timestone Pirates segue as aventuras de Clayton, um corajoso piloto de pteranodonte que luta para salvar uma ilha de um ganancioso bando de piratas liderado por um sujeito de nome Lee Crabb. Com a ajuda da jovem Hyla, do pteranodonte Stratus e do hadrossauro Krekor, Clayton corre em busca de ovos de tiranossauro que os piratas surrupiaram dos ninhos que ficam na bacia pantanosa da ilha. Com os ovos escondidos em Waterfall City, Canyon City, Treetown e em outras áreas, os piratas pretendem afastar os tiranossauros para longe dos ninhos para poder procurar a tal "Timestone" do título, sem correr o risco de virar petisco de lagarto.

Essa pedra é um tesouro lendário que, dizem, pode dar a seu detentor o poder de controlar a passagem do tempo. Para colocar suas patas imundas de lobos-do-mar sobre a pedra, os caras têm de fazer o trabalho sujo antes que os carnívoros mais perigosos da história voltem para os ninhos. E você consegue imaginar as conseqüências quando os tiranossauros não encontrarem os ovos, ao voltarem para dar conforto e calor a sua futura ninhada? Vai ser um estouro de réptil pré-histórico que é melhor nem estar perto pra ver! Os tiranossauros partirão para cima de todos com aquela fúria que se espera de pais que protegem os filhos do perigo. O trabalho de Clayton será encontrar os ovos roubados, devolvê-los intactos a seus ninhos e depois recuperar a Timestone antes que os piratas possam fazer mal uso dela. Como em todo bom game de plataforma, o herói está em desvantagem numérica e deverá dar conta de bandos e bandos de inimigos que não pouparão truques vis para causar sua desgraça.

Na terra, no céu e no mar

Começa a pé a jornada, durante a qual Clayton explora a cidade de Waterfall e seus arredores. O relógio central da cidade denota o conceito contínuo da passagem do tempo. Se Clayton não conseguir recuperar a Timestone a tempo, esse conceito deixará de existir.

Enfrentando pirata após pirata nessa busca incessante pelo triunfo do bem, você poderá subir nas costas de um pteranodonte e voar livremente pelos céus. Em Canyon City, os pilotos aprendem os princípios de vôo em grandes desfiladeiros cheios de ameaças naturais e arqueiros com flechas mortais. Mudando totalmente de cenário, o jogador poderá descer às profundezas dos oceanos a bordo de um submarino chamado Remora. O veículo subaquático conta até com uma garra que pode cortar obstáculos ao meio. Confiando em sua bravura, Clayton superará todos os perigos e chegará às cavernas de diamantes para a batalha final contra o comandante dos piratas pela posse definitiva da Timestone e do controle do tempo. O futuro de **Dinotopia** depende dele! (N)

Publisher: TDK Mediactive
Desenvolvimento: RFX Interactive
Gênero: ação
Número de jogadores: 1
Lançamento: abril/maio de 2002

THE SCORPION KING
SWORD OF OSIRIS

O Escorpião chega aos cinemas e ao GBA

Publisher: WayForward Technologies
Desenvolvimento: Universal Interactive
Gênero: aventura
Número de jogadores: 1
Lançamento: abril de 2002

Como transformar um filme ruim em um ótimo jogo para Game Boy Advance? Chame a WayForward Technologies. "Quem?", você deve estar se perguntando. Eu responderia: "A WayForward Technologies, aquela que criou jogos para Game Boy como **Xtreme Sports**, **Shantae** e **Sabrina: The Teenage Witch**". "Que jogos são estes?". "Ora, são bons títulos para o portátil, com gráficos legais, muitas cores e jogabilidade emocionante". "Ah, tá. Mas e daí?".
E daí? Pô, estamos dando bons motivos para você prestar atenção ao **The Scorpion King: Sword of Osiris**, adaptação para GBA do filme-bomba **O Escorpião Rei**. A produtora Universal Interactive apostou na WayForward, e largou na mão da empresa a missão de desenvolver um jogo para GBA com uma história diferente da do filme. Mesmo sendo novata em produções para o console, a expectativa é que a softhouse mantivesse a qualidade que seus jogos passados demonstraram.



Uma história batida

E como é **The Scorpion King: Sword of Osiris**, que acabou de ser lançado nos Estados Unidos? No game, você começa controlando Cassandra, a noiva de Mathayus (mais conhecido como Escorpião Rei). Depois de correr o primeiro nível inteiro, a gatinha é abduzida pelo malvadão Menthu, uma entidade que... Bom, a história é aquela básica de sempre. Sente só: o ser malvado quer usar os poderes mágicos da mocinha para o mal, e aí o namorado da mocinha – o mocinho, que também é poderoso – vai atrás, derrota um monte de bandidos e depois bate no bandido mauzão.
Se a personagem com quem estávamos jogando foi raptada, com quem jogaremos? Ora, com o fortão que incorpora Dwayne Johnson, o lutador de luta-livre, The Rock. Você controla o Escorpião Rei ao longo de seis mundos, tendo em mãos dois tipos de armas brancas com finalidades diferentes: uma daquelas espadas com lâmina curvada ou uma adaga. Com a espada você pode realizar golpes especiais e bastante potentes, tudo combinando o direcional com o botão. A adaga, por sua vez, pode ser atirada em até oito direções diferentes.

Aqui não tem veneno

The Scorpion King é um jogo de plataforma típico, sem nada de inovador, tanto que várias situações já foram criadas e recriadas em inúmeros jogos. Tem coisa chupada do **Castlevania**, idéias de **Super Mario Bros.**, e por aí vai. As fases envolvem tarefas como escalar cordas e saltar grandes buracos. Você também coletará itens ao longo do jogo, que fortificam suas armas e a potência do Escorpião. Tudo pra você chegar tinindo ao vilão Menthu e recuperar sua gatinha. Os gráficos não são lá aquela coisa toda, mas são bem-acabados e exploram muito a capacidade do GBA. Por isso, a jogabilidade é ágil, cheia de possibilidades. Além disso, o enredo prende a atenção, e é daqueles que instiga o jogador a se concentrar no GBA até acabá-lo. Portanto, quando você vir este Escorpião dando sopa, não tenha medo. Pode pegá-lo com a mão e tratá-lo com carinho.







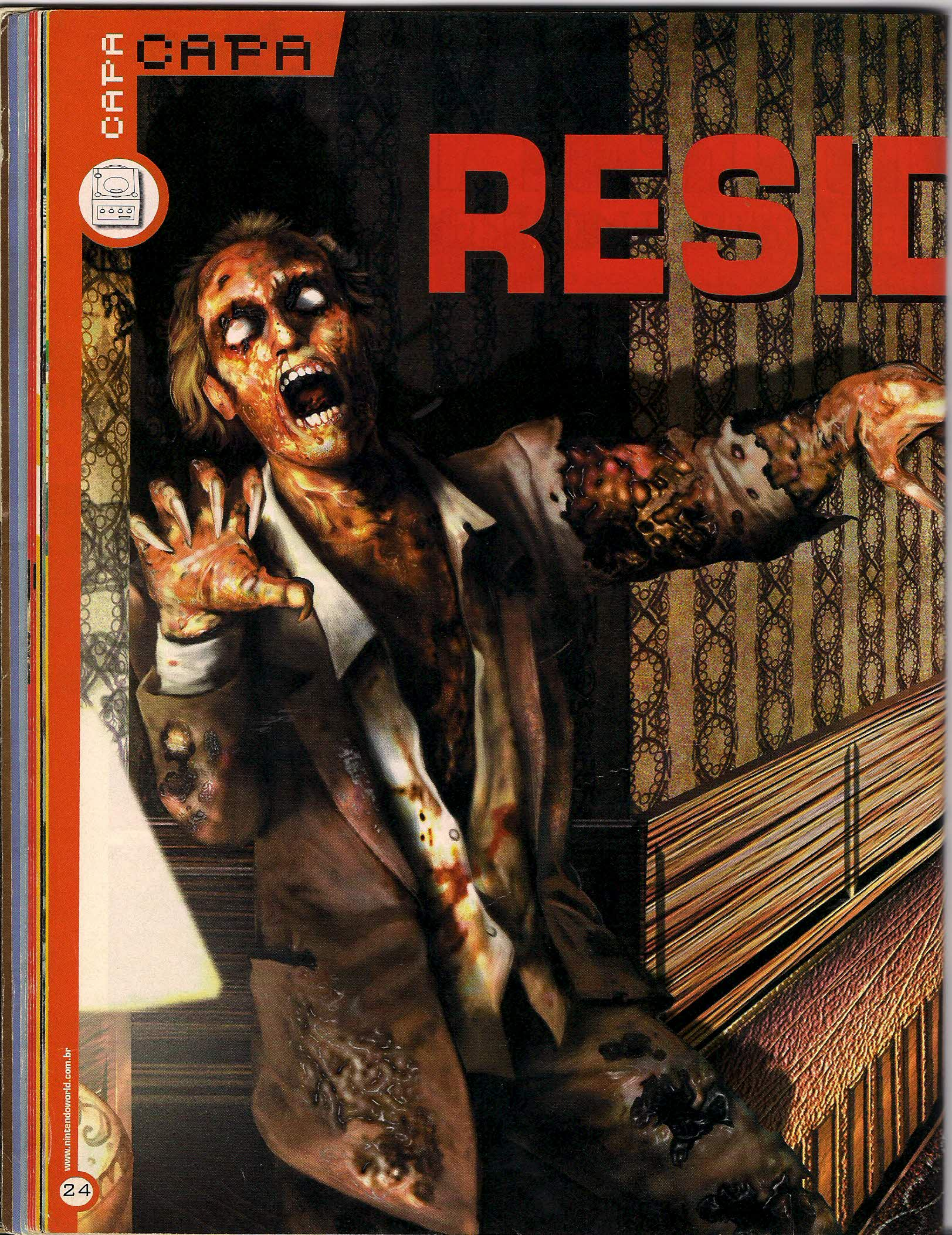











RESID

DENT EVIL

Garantimos: você nunca sentiu tanto medo na vida!

Por **Ronny Marinoto**

Sabe aquelas noites nas quais você assiste a um filme de terror e na hora de dormir não consegue tirar as imagens da cabeça? Pois então, jogar Resident Evil no GameCube traz exatamente a mesma sensação. É impossível não reagir imediatamente às investidas iradas dos zumbis, que atacam de maneira rápida e violenta. É, literalmente, um susto atrás do outro. Os incríveis efeitos visuais e sonoros fazem o jogador se sentir realmente dentro dos corredores apertados, abrindo portas sinistras e se arriscando em lugares suspeitos. Jogar à noite, então, sozinho na sala ou no quarto, é coisa para os mais corajosos. E ai daqueles que pensam ser imunes aos calafrios que começam lá embaixo na espinha e congelam até a alma: esses sim, é que vão se borrar nas primeiras horas de jogo. Com palavras fica difícil explicar as emoções, descrever os ambientes e o pavor que o game proporciona. A única maneira de passar por tudo isso é tomar coragem... e experimentar o jogo.

Passagem só de ida para o inferno

Floresta de Raccoon, julho de 1998: membros do Alpha Team da S.T.A.R.S. investigam a área à procura de seus companheiros do Bravo Team que haviam desaparecido. Algum tempo antes, acontecimentos incomuns no local levaram o Bravo Team a partir em missão de reconhecimento, para elaborar um relatório completo da situação. Uma mulher chamada Jessica Ward foi encontrada morta às margens do rio Marle. A princípio, todos pensaram que a garota teria sido atacada por um urso pardo ou outro animal de grande porte, devido às marcas profundas em seu corpo. Porém, essa conclusão foi apressada e todos se enganaram. Em pouco tempo, outro caso surgiu. Uma família inteira, os Johnson, foi encontrada morta em casa, próximo à floresta. Doutor Edwards, patologista, levantou a hipótese da família ter sido atacada por uma seita. E para piorar, moradores das redondezas afirmam que viram "monstros" nas montanhas. Diante dos fatos, a polícia de Raccoon resolveu bloquear os acessos à região e enviar grupos especiais para evacuar a área.

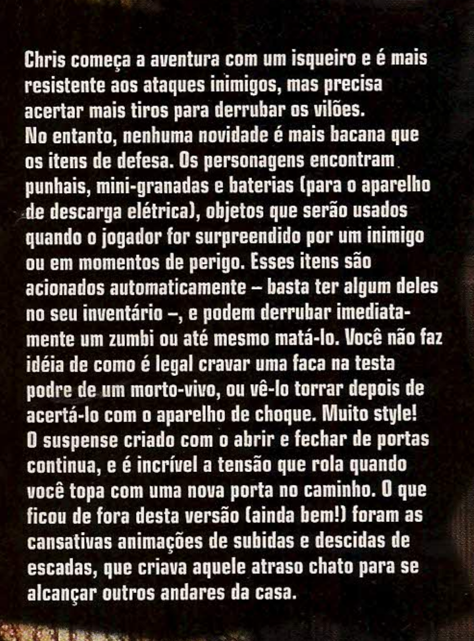
Foi então que Brian Irons, chefe do departamento de polícia de Raccoon, decidiu mandar uma patrulha ao local. Ele contatou Albert Wesker, o responsável pelo grupamento S.T.A.R.S.. Wesker enviou seu Bravo Team para o local. Só que ao chegar à área, o grupo perdeu contato com a base de comando. Foi aí que, diante dessa situação, Wesker convocou o Alpha Team, segundo time de especialista da S.T.A.R.S., com a missão de restabelecer o contato com o grupo desaparecido.
Ao chegar à floresta, logo avistam um sinal de fumaça no meio das árvores. É o helicóptero do Bravo Team, em chamas. Eles descem ao local do acidente, mas não encontram ninguém. Até que um agente é atacado por uma das criaturas que os moradores da região chamavam de "monstros".
O restante do grupo foge em disparada, até chegar a uma enorme mansão aparentemente abandonada. Eles procuram abrigo dentro da casa e imaginam estar salvos do perigo, mas o pior pesadelo de suas vidas está apenas começando...



Os zumbis vão puxar seu pé!

O fator medo, que já era alto na versão original do game, só aumentou com os novos efeitos sonoros e visuais aplicados no Cube. Todo o ambiente sinistro ganhou maiores detalhes, e realismo do jogo é tamanho que você vai se arrepiar só de ver um zumbi se arrastar na sua direção – sem exagero! Como era de se esperar de um título para GameCube, RE ganhou novas salas e áreas para explorar, novos inimigos e mais animações. Foram mantidos os mesmos enigmas e acrescentados alguns novos – mais complicados – nas novas áreas.

Você tem a opção de escolher entre dois membros do destacamento Alpha da S.T.A.R.S.: Jill Valentine ou Chris Redfield. A diferença entre os dois não está apenas no sexo. A diferença se estende à dificuldade do jogo. Quer dizer, jogar com Chris é muito mais complicado, além do fato dele carregar dois objetos a menos que Jill, ele precisa encontrar mais chaves, já que não domina as mesmas técnicas de sua colega. Jill inicia o jogo portando um apetrecho multiuso, chamado Lock Pick, que serve para destrancar as fechaduras mais simples.



Chris começa a aventura com um isqueiro e é mais resistente aos ataques inimigos, mas precisa acertar mais tiros para derrubar os vilões.
No entanto, nenhuma novidade é mais bacana que os itens de defesa. Os personagens encontram punhais, mini-granadas e baterias (para o aparelho de descarga elétrica), objetos que serão usados quando o jogador for surpreendido por um inimigo ou em momentos de perigo. Esses itens são acionados automaticamente – basta ter algum deles no seu inventário –, e podem derrubar imediatamente um zumbi ou até mesmo matá-lo. Você não faz idéia de como é legal cravar uma faca na testa podre de um morto-vivo, ou vê-lo torrar depois de acertá-lo com o aparelho de choque. Muito style!
O suspense criado com o abrir e fechar de portas continua, e é incrível a tensão que rola quando você topa com uma nova porta no caminho. O que ficou de fora desta versão (ainda bem!) foram as cansativas animações de subidas e descidas de escadas, que criava aquele atraso chato para se alcançar outros andares da casa.

A arma de guerra perfeita

Eles criaram a mãe de todos os vírus

Segundo os arquivos secretos da Capcom, existem dois responsáveis diretos pela terrível situação encontrada no início de Resident Evil: os cientistas Edward Ashford e Lorde Spencer. Ambos trabalhavam nas pesquisas de armas bio-orgânicas, e acabaram desenvolvendo um vírus, que eles chamaram de Mother-Virus (ou "vírus-mãe"). Após essa descoberta, eles fundaram a Umbrella Chemical Inc., uma indústria que serviria de fachada para acobertar essas pesquisas ilegais. Os estudos do Mother-Virus, que tinham propósitos exclusivamente militares, resultaram no T-Virus, o primeiro vírus próprio para o uso em armas bio-orgânicas. Devastador, cruel e eficiente, o vírus causa mutações arrasadoras em organismos vivos, tansformando-os em poderosos assassinos mortos-vivos. Se lançado contra um inimigo, o T-Virus é capaz de consumir um exército em poucos minutos. Nascia, assim, a arma de guerra perfeita.

O que vale é administrar

O jogador ainda pode se movimentar livremente pela mansão, sem um roteiro prévio definido. Mas é importante seguir o caminho "correto", já que a munição é escassa – a ordem é economizar – e o espaço nos bolsos, limitado. Se preencher todos os espaços do inventário, você ficará impossibilitado de recolher qualquer outro item. E não há uma opção para dispensar os equipamentos indesejáveis. Baús são encontrados durante todo o jogo, e somente neles é possível depositar itens e equipamentos que não estiverem em uso. O conteúdo de um baú é compartilhado por todos, ou seja, se você depositar um item no baú do terceiro andar, o item também estará disponível em todos os outros baús da casa. Para ganhar espaço, você ainda pode combinar itens, como pentes de munição nas armas, ervas que recuperam vida, Ink Ribbons e outras bugigangas. Ink Ribbons são as fitas que devem ser usadas nas máquinas de escrever para salvar seu progresso no jogo. O jogador deve ficar muito atento aos itens recolhidos, já que além de combinados, eles podem ser vasculhados. Por exemplo: livros contém chaves escondidas e outros objetos podem ser desmontados. Basta selecionar e clicar com o botão A para desmontar ou abrir o objeto selecionado.
Jogando com Chris, você juntará um molho de chaves numeroso e ainda terá de administrar o uso das chaves descartáveis que servem para abrir apenas uma porta. Enfim, vale muito ser estrategista e administrar o uso de itens, bem como saber a hora certa de correr.

Tudo novo e exclusivo!

Se deu mal quem apostava que a versão para GameCube seria apenas uma cópia do clássico lançado em 1996 (para o PlayStation). Resident Evil para o Cube é praticamente um novo jogo, do começo ao fim. Tudo graças à Nintendo, que firmou um acordo com a Capcom para lançar toda a série RE, mais os inéditos RE0 e RE4, com exclusividade para o GameCube. Isso quer dizer que, entre os consoles da nova geração, apenas o Cube possuirá a série completa. Segundo a Capcom, essa coleção irá se completar até o ano que vem. A seqüência de prevista é a seguinte:

Resident Evil (remake): 30 de abril 2002
Rsident Evil 0: segundo semestre de 2002
Resident Evil 2: segundo semestre de 2002
Resident Evil 3: Nemesis: segundo semestre de 2002
Resident Evil Code: Veronica: segundo semestre de 2002
Resident Evil 4: março de 2003 (em três miniDVDs no Japão)



O pior inimigo é aquele que se finge de morto!

E a Capcom caprichou mesmo nos vilões. Os zumbis estão mais fortes, e para derrubar cada um você precisará gastar quilos de munição. Um zumbi pode ser derrubado com apenas um tiro certeiro em seu cérebro, mas isso não quer dizer que ele estará morto, mas sim momentaneamente desacordado. Aliás, uma das novidades é que os zumbis poderão se levantar e voltar a atacá-lo, mesmo depois de abatidos uma vez. E não estou falando dos bichos que são apenas derrubados, mas daqueles que chegam a espalhar o sangue pelo chão. Os malditos ficam lá caídos, mas depois que o jogador cumpre certas ações no jogo, eles se levantam e voltam a atacá-lo na surdina. O que também pode acontecer é você passar por uma área deserta, e na volta, o lugar estar cheio de monstros nojentos. Dos vários tipos de cadáveres ambulantes, o mais temido é o tipo perseguidor. O desgraçado é tão veloz quanto o seu personagem, e mal dá tempo para você sacar sua arma. A melhor saída é usar disparos de grosso calibre, como os da calibre doze ou da bazuca.

Os zumbis também participam do seu fornecimento de itens. Alguns deles carregam objetos que podem ser recolhidos e usados por você. Em determinado momento, você será obrigado a usar um apito especial para chamar os cães, pois um deles possui um segredo em sua coleira. E por falar em cães, eles estão muito ferozes e rápidos, e apesar de causarem poucos danos, se tornam extremamente perigosos quando andam em bandos. Sai fora, cachorrada!

E não é só zumbi e cachorro. Você encontrará inimigos mais cruéis pelo caminho, como a cobra gigantesca, os Hunters, o tubarão baleia, a planta carnívora e o exclusivo Zumbi Rei, que está trancafiado em um caixão suspenso, na sepultura do lado de fora da mansão. Estes tipos de criaturas são uma pedreira, e você deverá usar muita munição e inteligência para mandá-los pro inferno de uma vez por todas.



Resident Evil: O Hóspede Maldito

O game amedronta também os cinemas

Não é à toa que a série teve início nos videogames e foi parar no cinema. Enraizado num enredo espetacular, Resident Evil é uma história de terror muito próxima da realidade de clones humanos e o uso de bactérias nas guerras.

Você já está careca de saber da história de Resident Evil, com seus zumbis comedores de gente, vírus assassino e criaturas aterrorizantes. Mas você está preparado para ver tudo isso na telona do cinema? No dia 28 de junho estréia Resident Evil: O Hóspede Maldito, filme baseado no clássico da Capcom, que arrematou 18,2 milhões de dólares somente em seu primeiro final de semana de exibição nos Estados Unidos.

O filme não é uma adaptação de nenhum dos jogos da série em particular: é uma história totalmente inédita, com novos personagens e um enredo diferente dos games. Apenas os elementos básicos do jogo e todo o clima de Resident Evil foram levados às telas, o que já basta para garantir os sustos e o suspense típicos de uma partida de RE.

A história do filme começa quando frascos de um misterioso componente químico são roubados de um laboratório chamado Hive, o instituto de pesquisa de alta tecnologia da Corporação Umbrella. Um dos frascos acaba sendo quebrado, o que trará conseqüências gravíssimas para uma jovem agente chamada Alice, vivida por Milla Jovovich (O Quinto Elemento). A coitada acorda em uma mansão estranha (sim, aquela mansão), sofrendo de amnésia. Sem saber nada do que está acontecendo, Alice encontra um pelotão de soldados, tentando fazer alguma coisa para conter um certo vírus que havia sido liberado. No centro de tudo está o Red Queen, um supercomputador que controla a Hive. Com o vírus solto, o computador selou as portas do laboratório, e tenta evitar que os soldados liberem o acesso à mansão. Apesar dos avisos da máquina, as portas são abertas... e os zumbis são libertados para fazer a festa.

Daí pra frente é só correria, tiros e um susto atrás do outro, bem no estilo que você está acostumado a ver nos games. Mesmo com personagens centrais diferentes, espere encontrar muitos monstrengos conhecidos dos jogos. Além dos zumbis, o linguarudo Licker também dá as caras no filme, além dos famigerados campeões de sustos, os cães-zumbis.

É evidente que não vamos contar o final do filme pra você, mas saiba que ele deixa um belíssimo gancho para uma continuação, que já está nos planos. Ao que parece, o segundo filme se chamará Nemesis, mas só deve estrear em 2004.

Renato Viliegas



Curas e malandragens

O que fazer após um encontro violento com um dos monstros citados acima? Apele para as ervas de cura! Elas podem ser encontradas por toda a casa, mas não existem aos montes. Já os "sprays" são raros, e possuem o mesmo efeito de uma boa erva. A novidade para esse tipo de item é que agora você poderá encontrar vasos fixos com ervas de cura. Eles funcionam como uma fonte inesgotável de vida, e você só precisa dar uma clicada ali para ficar novinho em folha.

Para quem está acostumado com a série, a jogabilidade está uma maravilha. Depois de se acostumar com a alavanca analógica, fica fácil executar todas as ações com velocidade. Pra facilitar a vida dos novatos, foram criados alguns atalhos para movimentos específicos, como o giro de 180 graus com a alavanca C. Basta um toque rápido para o personagem girar para fazer pontaria ou fugir, conforme a necessidade. Outros comandos, como atirar, correr, acionar inventário, abrir portas e pegar objetos, também são ágeis, graças à quantidade ideal de botões no controle do GameCube.

Depois de tantos detalhes, tenho de fazer uma confissão sincera sobre minha experiência com Resident Evil: na minha idade, nunca imaginei que sentiria tanto medo ao jogar um videogame. E se você quiser aproveitar essa sensação ao máximo, recomendo um som estéreo e ambiente à meia-luz. Mas isso só se tiver coragem! N

AVALIAÇÃO

17+ RECOMENDADO PARA MAIORES DE 17 ANOS

Gráficos **10** / Som **9,5** / Jogabilidade **9,6** / Diversão **10** / Replay **9,5**
Número de jogadores: **1** / Tipo de jogo: **ação**
Salva? **sim**
Desenvolvimento: **Capcom** / Publisher: **Capcom Entertainment**

NOTA FINAL 9,7

007 em... Agent Under Fire
Chegando em mais uma superestratégia!!!

007 Agent Under Fire

Muitas balas perdidas e mais sete fases esperam por você até o final desta missão

por Eduardo Trivella



Na edição anterior, publicamos a estratégia para as cinco primeiras fases do jogo. Continuando nosso "Manual do Agente Secreto Moderno", damos a segunda parte do detonado de 007 Agent Under Fire, que segue até o final com mais sete fases. Obedeça às instruções, mas não deixe de agir instintivamente quando necessário. Boa sorte, meninão!

06 Night of the Jackal

Objetivos: usar Q-Claw para entrar na casa onde está R; infiltrar-se na embaixada; resgatar cinco reféns; encontrar a passagem secreta e salvar a dra. Natalya Damescu; destruir helicóptero.

Com os dados conseguidos na Suíça, o próximo passo de Bond é seguir uma pista que aponta para a dra. Damescu. Ela se refugiou na Embaixada Britânica, na Romênia, e a primeira coisa a fazer é sair das ruas onde o perigo aparece em forma de montes de inimigos armados até os dentes. Sem maiores delongas, você deve encontrar R, o maior inventor mundial de bugigangas para espiões, que está no andar superior de um prédio, virando a esquina, depois da embaixada. Use o Q-Claw para subir até lá. O engraçado é que há uma garota tomando banho no banheiro onde R deveria estar, e se você estiver com um Rifle Sniper, dá até pra ver a silhueta da garota através do box, antes de conversar com R.

Aproximando-se da guria, você descobre que ela nada mais é do que um holograma e acaba ganhando o Q-Card. Siga pela passagem e use novamente o Q-Claw para atravessar a rua e entrar na embaixada. Lá, muito cuidado para não acertar nenhum civil durante o tiroteio.

Para encontrar a passagem secreta, use o Q-Specs ou siga o conselho da NW e passe pela bandeira britânica apertando o botão B. Ao enfrentar Carla The Jackal, use o Rifle Sniper para levá-la até a frente da grua e, então, acione o botão que está em um dos cantos da sala. O último inimigo da fase é o helicóptero, que é facilmente derrubado com um tiro de Sniper na cabeça do piloto.

Natalya Damescu

Dr. R

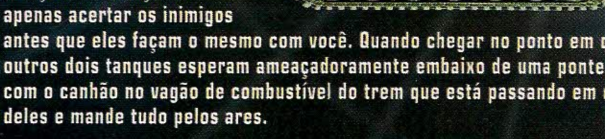
Carla The Jackal

07 Streets of Bucharest

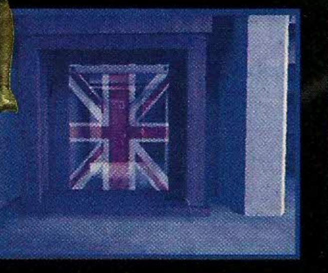
Objetivos: recuperar Q-Locator; localizar chip; entregar chip para R.

Fácil, fácil, a fase mais divertida do jogo e a que mais vai fazer você se sentir dentro de um filme de 007. O negócio é, mais uma vez, usar e abusar do possante que Bond pilota e botar pra ferver com todas as armas e acessórios disponíveis. Como a maioria de nossos leitores nunca esteve em Bucareste, é muito fácil se perder nas ruas da capital da Romênia. Se isso acontecer, é só dar um olhada no mapa para encontrar o caminho novamente.

Vá à estação de trem e pegue o Q-Locator. Depois, siga até uma pracinha onde está localizado o chip e corra para entregá-lo a R. Para cruzar a ponte, só pisar fundo não basta. Recolha antes um Q-Booster e use-o no momento certo para voar para a segunda parte da fase.



Agora você está a bordo de um tanque de guerra, mas não controla sua direção. Sua função é apenas acertar os inimigos antes que eles façam o mesmo com você. Quando chegar no ponto em que outros dois tanques esperam ameaçadoramente embaixo de uma ponte, mire com o canhão no vagão de combustível do trem que está passando em cima deles e mande tudo pelos ares.











Nigel Bloch



Fire & Water

Objetivos: **infiltrar-se na sala de controle; perseguir Bloch até a Pump Room; escapar da Pump Room; entrar na sala de controle da torre.**

Suba até a sala de controle da torre, mas não perca tempo trocando tiros com Bloch – aproxime-se dele para que fuja do local. Use o Q-Decoder para conseguir o programa do guindaste e facilitar um pouco sua vida quando cruzar com esses aparatos. Continue perseguindo Bloch até que ele entre na Pump Room. Livre-se dos inimigos e acione o botão que abre a porta da sala.

Depois de acabar com todos os bandidos da Pump Room, vá ao andar superior e acione o botão que faz funcionar as engrenagens em forma de pêndulo. Recarregue o Q-Jet e use-o para passar pela abertura no teto, utilizando a parte menor do pêndulo como trilha. Saia da Pump Room e use o cabo de aço de uma das plataformas para chegar à plataforma central. Vá subindo, usando o Q-Jet ou Q-Claw, sempre tomando cuidado com os inimigos escondidos que atiram sem dó. Procure um cantinho seguro, olhe sempre para cima e use bastante o Rifle Sniper.

Nigel Bloch





Forbidden Depths

Objetivos: **eliminar Nigel Bloch.**

A essas alturas, você já deve ter percebido que esse tal de Bloch vai te atormentar até o término de Agent Under Fire. No final da fase anterior, você e o sujeito acabam caindo, em uma piscina, lá de cima da torre. No começo desta fase, você sai em perseguição pela base submarina secreta de Poseidon, atrás de Bloch, utilizando um meio de transporte que anda sozinho, então sua única preocupação é meter o dedo em quem aparecer pela frente. Em hipótese alguma use a mira do botão L, pois a metralhadora é imprecisa e você só vai perder tempo. Em vez disso, coloque a mira, sem usar o L, perto do alvo que ela se encarrega de travar automaticamente.

Quando o transporte parar pela primeira vez, detone todos os inimigos e depois atire na luz vermelha para que a porta se abra e você continue a perseguição. Bloch começará a jogar minas explosivas pelo caminho. Bala nelas! Para escapar do vapor que sai dos canos, atire nas luzes vermelhas.

O confronto final da fase é no meio de um círculo. Vá matando os capangas de Bloch até que eles derrubem o lança-mísseis. Descarregue a metranca no safado até que ele entre na estrutura cilíndrica e grite: "This is where we say goodbye, Mr. Bond" ("É aqui que dizemos adeus, sr. Bond.").

Agora é hora de trocar de arma para o lança-mísseis e mandar bala nos suportes que sustentam a estrutura. Depois de derrubar os três suportes, Bloch cairá numa piscina de ferro derretido. Como é que ele escapa dessa para enfrentá-lo no final do game, nem a redação inteira da NW consegue explicar...











10 Poseidon

Objetivos: **infiltrar-se no laboratório de clonagem; elevar a temperatura do equipamento do laboratório; aumentar a pressão do sistema do laboratório; causar o desequilíbrio químico no sistema do laboratório; embarcar no submarino para fuga.**

Poseidon é o laboratório dedicado à pesquisa e produção de clones. Bond acaba de encontrar a entrada e deve destruí-lo de vez para acabar com a festa dos terroristas.
Para cumprir o primeiro objetivo e chegar ao laboratório de clonagem, não há muitos segredos. É só ir atirando em qualquer inimigo que se meter à besta no seu caminho. Dentro do laboratório, elimine os vagabundos que restaram e use o Q-Remote nos três alvos verdes para baixar os programas de controle de temperatura, pressão do sistema e regulador químico. Desça de elevador para a próxima sala e tome cuidado para não encostar nos lasers azuis que acionam as metralhadoras do teto. Use novamente o Q-Remote nos alvos verdes e depois o Q-Decryptor numa porta, em um dos cantos da sala. Acione o botão que baixa a passarela no local em que está o submarino e encontre Zoe Nightshade, a agente que você jurava ter morrido no final da fase 2. Na verdade, quem bateu as botas foi um clone dela.

Zoe Nightshade

11 Mediterranean Crisis

Objetivos: **chegar à Sala de Briefing para uma atualização com MI6; desarmar ogiva; resgatar Zoe Nightshade; destruir helicóptero dos líderes clonados.**

Com o piloto automático ligado, o submarino chega ao Mar Mediterrâneo, onde líderes das nações industrializadas estão como reféns em um navio. Para chegar à sala onde você se comunicará com o MI6, siga as placas "Briefing Room" ou entre pelas grades da cadeia ("Brig"), surpreendendo os guardas com essa segunda opção.
Agora siga as placas "Flight Deck" e, se quiser, pegue antes o programa do Harrier para tostar alguns inimigos lá pra frente.
Use a Q-Claw para alcançar a ponte de comando e olhe sempre pra cima, nas escadarias, para evitar ser pego de surpresa por atiradores de granadas e snipers. Quando chegar à parte mais alta do navio, liberte a garota acorrentada com o Q-Laser para que ela desarme a ogiva. Use o rifle Sniper para matar os guardas que vigiam Zoe e use o cabo de aço para descer até ela. Siga até o convés onde está o helicóptero e metralhe-o antes que ele escape.

Zoe Nightshade

12 Evil Summit

Objetivos: **infiltrar-se na base alpina; resgatar os oito líderes mundiais; escapar do silo usando o elevador; derrotar Bloch.**

Os líderes de nosso planeta estão nos alpes, sob mira de revólver. Entre pela porta próxima ao começo da fase e pegue o rifle Sniper dentro de um baú. Siga até a última torre e use o Q-Remote para baixar o programa que abre a escotilha. Volte ao começo da fase usando os cabos de aço e abra a escotilha.
Elimine os quatro guardas que vigiam quatro líderes e depois use o Q-Remote em cada um dos quatro programas de acesso do silo (um de cada vez, seguindo a ordem numérica). Em cada um dos silos existe um líder. Depois de libertar o líder do quarto silo, que é o presidente, desça até o fundo do silo para pegar a saída alternativa.
Agora é hora do derradeiro encontro com Bloch! Mantenha distância dele e vá descarregando sua metralhadora até que ele suba à parte mais alta da sala e derrube uma plataforma para que você o siga. Recarregue o Q-Jet, suba na plataforma, use o Q-Claw para subir até o ponto mais alto e, quando Bloch aparecer, míssel nele! Prontinho! Mais um jogo debulhado e mais uma missão cumprida por James Bond. Até o próximo detonado!

Nigel Bloch















Bond Moves

E não acabou ainda! A NW não quer apenas que você acabe o jogo. Queremos que você seja o melhor agente secreto dos videogames! Para isso, nada melhor do que todos os Bond Moves do game para você ganhar todas aquelas cobiçadas medalhas. Mãos à obra!

Fase 1

- Usar o Q-Decryptor na porta da frente
- Usar o Q-Claw no telhado
- Usar o Q-Decryptor para abrir a porta que leva até a Armory
- Usar o o Key Card roubado para abrir a Armory
- Usar o Q-Laser no cadeado do portão
- Atirar no tanque de gás comprimido da empilhadeira
- Atirar na corda que segura o caixote

Fase 2

- Eliminar os atiradores dos helicópteros
- Quando estiver cercado, atirar nos barris explosivos
- Eliminar o atirador do helicóptero do bloqueio
- Disparar um foguete no prédio do bloqueio
- Atirar nos barris que estão perto dos inimigos logo na entrada da fábrica
- Eliminar os bandidos da passarela
- Atirar nos barris perto da empilhadeira

Fase 3

- Explodir os barris do primeiro bloqueio
- Atirar nos barris do túnel
- Usar Q-Smoke para se livrar de algum carro que o persegue
- Parar o carro blindado na primeira vez em que usar o Q-Pulse

Fase 4

- Usar o Q-Specs no primeiro sensor laser para ver o painel oculto, abrí-lo e usar o Q-Laser para desarmar o sensor
- Desarmar o segundo sensor
- Usar o Q-Specs para encontrar e entrar na sala secreta
- Usar o Q-Claw para chegar até o terceiro andar
- Entrar no quarto para pegar o Key Card
- Pegar o gerador de senha de Griffin
- Desarmar o último sensor laser

Fase 5

- Arrebentar o cadeado do primeiro duto de ventilação e rastejar por ele
- Pegar o cartão na estante do corredor do meio
- Tirar uma foto da maquete na sala de computadores
- Usar o Q-Claw para entrar nos dois primeiros dutos de ventilação
- Usar o Q-Remote para obter o programa da porta de segurança
- Eliminar um guarda atirando na manivela do tanque de vapor
- Abrir a porta de segurança com o Q-Remote

Fase 6

- Usar Q-Claw para chegar ao telhado perto do sniper e pular no local em que ele estava
- Passar pela porta aberta da varanda
- Q-Claw para chegar ao outro lado da rua
- Usar o Q-Specs para ver a porta secreta atrás da bandeira britânica
- Falar com Natalya para salvá-la
- Eliminar Carla the Jackal com a grua
- Atirar no piloto do helicóptero com o Rifle Sniper

Fase 7

- Usar Q-Slicks em um veículo inimigo
- Derrubar com mísseis os dois helicópteros da estação de trem
- Depois de pegar o localizador, pular por cima da ponte enquanto ela explode
- Depois de pegar o chip, bater na placa para sair em duas rodas do pequeno túnel
- Voar com o carro por cima da rua quando estiver indo encontrar com R

NO TANQUE:

- Atirar nos barris perto da van
- Destruir o primeiro helicóptero
- Derrubar o helicóptero perto da ponte
- Atirar nos barris perto da limusine

Fase 8

- Baixar o programa dos guindaste com o Q-Remote
- Usar o Q-Remote para derrubar o caixote no heliporto
- Ativar os dois guindastes atrás da sala de controle
- Arrebentar o cadeado na porta de saída
- Arrebentar os cadeados dos dutos de ventilação e da porta
- Atirar no piloto do helicóptero com o Rifle Sniper
- Na sala das engrenagens, use o Q-Claw para chegar até a plataforma e pular nas engrenagens
- Usar o Q-Claw para pular de um tanque para outro
- Usar Q-Remote para derrubar caixotes nos guardas
- Atirar no piloto do helicóptero
- Usar Q-Claw para chegar ao telhado

Fase 9

- Atirar no painel vermelho da primeira emboscada
- Atirar nos barris explosivos da segunda emboscada
- Atirar nas hélices dos ventiladores gigantes
- Atirar nas luzes vermelhas para eliminar o vapor do túnel

Se você for rápido e preciso o suficiente conseguirá as medalhas de ouro ou, quem sabe, até de platina. E para aumentar ainda mais o seu placar, procure pelos símbolos 007. Boa Sorte!

Fase 10

- Arrebentar o cadeado da sala inicial
- Usar Q-Remote para obter o código de pressão do sistema
- Usar Q-Remote para obter o código regulador do sistema químico
- Acionar o botão verde do escritório da sala de clonagem
- Usar o Q-Remote nas três estações da sala de clonagem (cada vez conta com um Bond Move)
- Acionar o botão verde para criar uma escada para o submarino

Fase 11

- Arrebentar o cadeado da prisão
- Q-Laser no cadeado da parte direita do hangar
- Baixar o programa do Harrier com o Q-Remote
- Arrebentar o cadeado da segunda área
- Usar o Q-Claw para chegar ao segundo andar
- Usar o Q-Remote para ativar o jato e tostar os guardas
- Usar Q-Claw para voar até a sala de jantar
- Acertar o piloto do helicóptero
- Libertar a garota acorrentada
- Usar o Q-Remote para baixar o programa do míssel
- Usar o cabo de aço para chegar até Zoe
- Arrebentar o cadeado e acionar o botão verde para libertar Zoe
- Usar o programa do míssel para eliminar o Sniper

Fase 12

- Abrir o baú do Rifle Sniper
- Baixar o programa da escotilha na segunda torre
- Usar do cabo de aço para voltar da segunda para a primeira torre
- Ir da primeira torre para o escritório com o cabo de aço
- Abrir a escotilha com o Q-Remote
- Cortar com o Q-Laser os cabos que sustentam a construção do meio da sala
- Resgatar o líder francês
- Resgatar o líder alemão
- Resgatar o líder inglês
- Resgatar o líder americano


Q Jet


Q Claw


Q Laser


Q Remote


Q Decryptor

Prepare-se: Tony Hawk 3 descendo a ladeira no detonado para GBA

ESTRATÉGIA

TONY HAWK'S PRO SKATER 3

A insanidade e a adrenalina retornam ao Game Boy Advance!

Por Ivan Cordon

Se **Tony Hawk's Pro Skater 2** já era surpreendente, imagine a sua continuação? A Vicarious Visions conseguiu com **THPS 3** o que parecia impossível: juntou toda a parte boa do game anterior, turbinou os detalhes e criou um jogo portátil de skate nunca visto antes. É jogar e viciar! Desta vez, os skatistas estão divididos em dois grupos: os do tipo Vert (melhores em manobras aéreas) e os do tipo Street (especialistas em manobras no chão). Graças a essa diferença, alguns objetivos nas fases são diferentes, dependendo do personagem escolhido. Fique esperto! Confira agora os objetivos de todas as fases.

Foundry

A primeira fase do game não apresenta muitas dificuldades ou obstáculos impossíveis. Mesmo assim, é preciso treinar bastante para realizar seus objetivos.



Pontuação

High Score – 10.000 pontos
Pro Score – 30.000 pontos
Sick Score! – 60.000 pontos

Letras SKATE (skatistas Vert)

S – Sobre a rampa, perto do início da fase. Atravesse a rampa e pegue a letra.
K – Na parede, à direita da saída da rampa.
A – Siga pelo cano na mesma parede onde estava a letra A.
T – Na rampa que fica entre os canos, atrás das piscinas de aço derretido.
E – Entre a rampa e o Half do início da tela.

Melon Over The Half Pipe (skatistas Vert)

Para fazer esta manobra, pegue velocidade, salte sobre o Half Pipe e pressione ← + R.

50-50 TC's Rail (skatistas Street)

Esta manobra deve ser feita no corrimão que fica entre as piscinas de aço. Para executar a manobra, salte e segure o botão A, sem pressionar para nenhuma direção.

Letras SKATE (skatistas Street)

S – Próximo à entrada do elevador.
K – Na saída da rampa que dá acesso à área superior da fase.
A – Entre as rampas, perto da parede de magma. Salte de uma para outra para pegar a letra.
T – Sobre o corrimão, do lado esquerdo da tela, próximo à piscina de aço derretido.
E – No Half Pipe, perto do início da fase. Salte do canto esquerdo para pegar a letra.

Você precisa passar com o skate sobre as cinco válvulas que estão espalhadas pela fase:
1 – Logo no início da tela, vá para a direita e salte no cano que está na parede.
2 – Continue seguindo pela direita e escorregue pelo cano, entre as rampas
3 – Na mesma parede da direita, procure a válvula, bem no final da subida.
4 – Salte pela rampa da parede de magma para encontrar a válvula do outro lado.
5 – Deslize pelo cano do meio para acionar a última válvula.

Letr

St

Un-J



Suburbia

A tela de Suburbia é dividida em três partes: uma à direita, com casas em construção, uma à esquerda com alguns galpões construídos, e uma acima, com casas construídas.

Pontuação

High Score – 35.000 pontos
Pro Score – 70.000 pontos
Sick Score! – 120.000 pontos

Nosegrab 'Tween The Ramps (skatistas Vert)

Na área dos galpões, salte entre estas rampas, segure ↑ + R para fazer um Nosegrab.



Na área da construção há um grande machado. Pegue-o e entregue a ferramenta ao homem que está em frente à casa. Depois disso, você poderá acessar a área lateral da construção.

Help The Thin Man



Heelflip The Pickup Hop (skatistas Street)

No centro da área dos galpões antigos há um carro entre rampas. Salte sobre ele, da frente para a traseira ou vice-versa, e segure → + L para executar um HeelFlip.

Letras SKATE (skatistas Vert)



S – Na rampa, ao lado do início.
K – Na área das construções. Deslize sobre a madeira para pegá-la.
A – Na área das casas, sobre a rampa perto do cara que está fazendo churrasco.
T – Desça até a área dos galpões. A letra estará entre duas rampas. Salte de uma para outra para pegá-la.
E – Ao lado da casa do sujeito que perdeu as chaves de casa.



No jardim, pegue um Hot Dog na churrasqueira e leve-o para o mendigo que esta na área dos galpões. Se você cair, perderá o sanduíche e será obrigado a tentar novamente.

Feed The Hungry Hobo

Smash 5 Pumpkins

1 – Na rampa da esquerda, bem no início na tela.
2 – Na área dos galpões sobre uma das rampas, no centro desta região.
3 – Perto da entrada da casa vermelha, no acesso ao jardim.
4 – No jardim, perto do homem fazendo churrasco.
5 – Em frente à casa do homem que perdeu a chave (Thin Man).

...s SKATE (skatistas Street)

S – Salte na placa Utopia e deslize pelo cabo para encontrar a letra.
K – Depois de pegar o S, continue a subir nesta área. A letra K estará entre duas rampas.
A – Do outro lado da rua, à direita (na área das construções), sobre uma das rampas.
T – Ao lado da casa vermelha, na entrada do jardim perto das piscinas.
E – Na saída do jardim, do outro lado da casa. Deslize pela madeira para pegar a letra.

Depois de liberar a área lateral da casa, salte da rampa para o lado esquerdo. Entre na piscina da direita e salte para o cano. Com o botão A apertado, deslize para chegar ao telhado da casa. Depois, salte em direção à fita para pegá-la.



Find The Hidden Tape



Encontre o Deck

Siga pela rua até chegar na seguinte. Vire para a direita antes de chegar ao final. Você encontrará um beco à sua esquerda. No final há uma rampa, e nela, o Deck.

...t Points

1 – Existe um galpão ao lado do mendigo. O Stat Point está logo acima.
2 – Sobre uma rampa, na área dos galpões, perto da calçada que dá acesso às casas.
3 – No corredor que se abriu ao lado da casa.
4 – Na rampa perto do homem fazendo churrasco, do lado direito.
5 – Na área das construções, em uma piscina.



Find The Hidden Tape

Depois de desligar a chave do objetivo anterior, procure a rampa que dá acesso à parte de baixo da tela. Nela, salte e pegue a fita escondida.



Depois de ter aberto todas as válvulas, suba pelo elevador e siga até o final das rampas. Salte para uma pequena plataforma e salte novamente para acessar uma área secreta. Faça um Lip para segurar na borda da chave e desligá-la.



Drain The Molten Pools

Stat Points

Em todas as fases existem cinco pontos de Stat. Com esses pontos, é possível melhorar as habilidades do skatista. Observe que cada um é mais fraco em algum quesito, então aplique os pontos da maneira certa. Veja a localização dos cinco pontos:

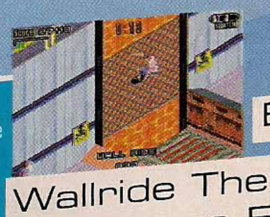
1 – Flutuando no ar, no canto direito do Half Pipe.
2 – Em uma das piscinas de aço derretido (só é possível pegar após drenar o aço derretido).
3 – No meio das rampas da parte superior da tela (onde há um guarda andando).
4 – Entre as rampas dos três canos. Salte de uma para outra para pegar
5 – Na parte de cima, após subir o elevador, pegue velocidade e faça um Grind no corrimão do centro da tela. No final, salte para pegar o Stat Point.





...m 5 Valves

Na parte de cima da tela, faça um Wall Rider sobre a parede de magma. Para fazer esta manobra, salte em direção à parede e segure o botão A.



Wallride The Magma Falls

Encontre o Deck

Em todas as fases há um Deck (prancha do skate) para ser encontrado. Aqui, o Deck está ao lado da entrada do elevador. Para pegá-lo, use o cano e deslize para a direita. Dê um salto no final do cano.

Rio

Tudo bem que não há nenhum skatista brasileiro no game (Bob Burnquist faz uma falta...), mas o Brasil não foi deixado de lado. A primeira competição de **THPS 3** acontece na Cidade Maravilhosa. Você precisa fazer pontos suficientes para ganhar uma medalha – de preferência de ouro. É só mandar ver nas manobras e cair o mínimo possível. Não deixe também de pegar os pontos de Stats.



Stat Points

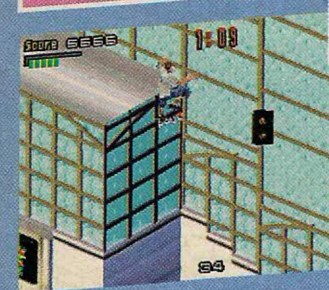
1 – À direita do ponto de partida, salte no corrimão e pule para o outro.
2 – No centro da tela há duas rampas. O Stat Point está entre elas. Salte de uma para outra para pegá-lo.
No meio das rampas que são ligadas por cabos.
3 – No meio das rampas que são ligadas por cabos.
4 – Do lado oposto ao ponto de largada. O Stat Point estará flutuando próximo a uma rampa. Salte para buscá-lo

Airport

Podemos dividir esta fase em quatro andares, ligados por escadas rolantes. Cuidado para não se perder.

Pontuação

High Score – 55.000 pontos
Pro Score – 110.000 pontos
Sick Score! – 200.000 pontos



Find The Hidden Tape

A fita secreta é bem fácil de pegar, pois está no início da fase. Ao começar, suba na rampa, segure o botão A para escorregar e subir na plataforma. Siga por ela e salte para pegar a fita no final.



Airwalk Over The X-Ray Machine (skatistas Vert)

A máquina de raio-x está no terceiro andar. Para fazer a manobra, suba pela rampa, deslize pela borda e salte para o outro lado. Quando estiver no ar, pressione ↓, ↓ + R, para fazer o Airwalk.

Letras SKATE (skatistas Vert)

S – Bem no início da fase, salte de uma rampa para outra e pegue a letra.
K – Desça um lance de escadas rolantes e pegue a letra na rampa que está na parede de cima.
A – Desça outro lance de escadas e pegue a letra sobre as rampas, no centro da tela.
T – No andar mais baixo, após descer as escadas, vá para a parte de cima da tela do lado esquerdo, salte de uma rampa para outra e pegue a letra.
E – Na mesma parte mais baixa, vá para o lado direito da tela e salte na rampa para pegar a letra.

Letras SKAT (skatistas S

Los Angeles

Esta fase é composta por quatro quarteirões, separados por duas ruas que se cruzam.

Pontuação

High Score – 75.000 pontos
Pro Score – 150.000 pontos
Sick Score! – 300.000 pontos

Tailgrab Over The Divider (skatistas Vert)

Na rampa roxa, salte do canto da rampa, dê um Tailgrab (↓ + R) e segure A para deslizar pela trave.

Letras SKATE (skatistas Vert)

S – Na área abaixo do ponto de saída, na rampa próximo ao chafariz.
K – Da letra S, vá para a esquerda, descendo a rua. Salte de uma rampa à outra para pegá-la.
A – Depois de pegar o K, siga em frente. Suba na rampa para pegar o A.
T – Volte pela mesma rua e suba no edifício que tem a placa Car Wash. O T estará sobre a rampa.
E – A letra E está flutuando sobre a rua. Para pegá-la, salte da placa que está na calçada.



Bluntslide The Monster (skatistas Street)

No meio de uma das quadras há a estátua de um dinossauro. Deslize sobre ele fazendo um Bluntslide (↓, ↓ + A ou ↑, ↑ + A) ou um Noseblunts lide (↓, ↓ + A ou ↑, ↑ + A).







Letras SKATE (skatistas Street)

S – Perto do ponto de partida, siga para a direita e escorregue pelo corrimão.
K – Depois do S, vire para a direita (como se fosse dar a volta no quarteirão), e pegue a letra sobre o outro corrimão.
A – Continue subindo e vire à direita no final da rua. A letra estará na calçada perto dos punks.
T – Depois do A, desça até chegar ao outro quarteirão. Escorregue pelo corrimão para pegar o T.
E – Siga agora para a esquerda, indo na direção da outra quadra. O E estará flutuando. Deslize e pegue-o.

Encontre o Deck

No último andar, há esteiras com malas. Abra todas para encontrar o Deck escondido.

Grind Over The Airplane



Vá para a máquina de raio-x e atravesse a rampa para destruir a parede de vidro. Ao chegar à área secreta, deslize pela asa, salte e deslize na outra.

S – No início, desça pelo corrimão da escada (não a rolante), e pegue a letra.
K – No segundo andar há dois canteiros. A letra está em um deles. Deslize para pegá-la.
A – Na escada que liga o segundo e o terceiro andares.
T – No corrimão da escada rolante que liga o terceiro e o quarto andares.
E – No último andar, depois de descer as escadas. Desça e pegue a letra sobre o sofá.

Bring Tickets To The Family



Pegue as passagens que estão no balcão do primeiro andar e leve para a família que está no último. Cuidado com os guardas. Se você cair, terá de fazer tudo novamente.

Stat Points

1 – Você pegará este Stat assim que saltar da máquina de raio-x para estourar a parede de vidro.
2 – No último andar, no canto direito de cima. O Point está flutuando sobre a rampa.
3 – Sobre a esteira de malas da parte de cima.
4 – Na área secreta, onde está o avião.

Crooked Grind South Bench (skatistas Street)

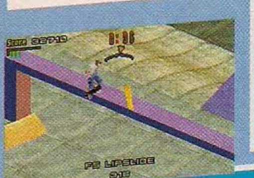


O South Bench é o ponto entre o sofá onde estava a letra E e o outro que está no canto. Deslize pelo sofá, salte e pressione ↖ ou ↗ + A para fazer um Crooked ou OverCrook Grind.

Stop The Pickpockets

1 – À direita do início.
2 – Próximo ao Car Wash.
3 – Na entrada, à direita, do Car Wash.
4 – Próximo à área dos trailers.
5 – No canto de cima, perto das rampas coloridas.

Stat Points



1 – No início, salte entre as rampas.
2 – Desça pela rampa do início e, na próxima quadra, vá para a direita. Deslize pelo ferro e pegue o Stat.
3 – Próximo à estátua, flutuando do lado direito da tela.
4 – Na área dos blocos coloridos, sobre uma das rampas laranjas.

Find The Hidden Tape

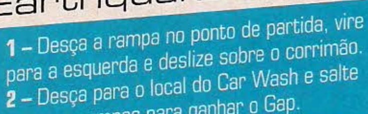


Depois de completar a missão Earthquake Gap Goal, volte ao início da fase e observe uma nova rampa. É necessário que sua velocidade esteja no máximo, ou será muito difícil realizar a tarefa. Salte pela nova rampa e deslize pelo cano, na área superior. Vá para cima e salte na parte de baixo, onde existem uns corrimãos. Siga até encontrar um cabo de aço. Agora é a parte mais difícil: deslize pelo cabo de aço, equilibrando o skatista, e salte no final do cano para alcançar a torre onde está a fita.

Encontre o Deck

A prancha está na área das rampas coloridas, sobre uma coluna. Para pegá-la, salte da pequena rampa e deslize pela coluna.

4 Earthquake Gaps



1 – Desça a rampa no ponto de partida, vire para a esquerda e deslize sobre o corrimão.
2 – Desça para o local do Car Wash e salte entre as rampas para ganhar o Gap.
3 – Próximo à estátua do dinossauro há uma parede com as marcas. Dê um Wall Rider sobre as rachaduras.
4 – Vá até os punks. Encontre a rampa com a rachadura e faça uma manobra de borda (tecla direcional + A) sobre ela para ganhar o Gap.

Lights, Camera, Action!



Fazer esta seqüência de Gaps especiais não é fácil, mas com um pouco de treino e alguns calos nos dedos, tudo é possível. Esta é a manobra mais difícil do jogo, porque é preciso fazer três Gaps conectados, ou seja, fazer uma seqüência de manobras sem perder o link entre elas. A melhor maneira de fazer é a seguinte: deslize pelo corrimão com um 50-50, salte e deslize sobre os suportes de luz. Caia fazendo um Manual (↑, ↓ ou ↓, ↑), deslize sobre o ferro para cima do trailer até chegar à porta, salte para o dinossauro e deslize sobre ele. Parece fácil, mas não é. É preciso estar atento a diversos detalhes, como velocidade e equilíbrio. Boa sorte!

Stat Points



1 – Logo no início da fase, desça pela rampa e suba na primeira rampa à esquerda. Deslize por todo o cano até pegar o Stat.
2 – Vá para o canto direito da tela, seguindo pela parede. O Stat estará flutuando. Salte de uma rampa para outra para pegá-lo.
3 – Continue pelo canto da tela e vá até o fundo. Salte para atravessar as rampas e pegue o Stat.
4 – No meio das rampas (na área com quadros brancos). O Stat está na rampa central. Salte entre as rampas para pegá-lo. Ⓝ

Tokyo

A fase japonesa é semelhante à do Rio de Janeiro. Para passar por ela, é necessário apenas ganhar uma medalha – de preferência de ouro. Arrase nas manobras, e não esqueça dos pontos de Stat.





GAME BOY ADVANCE

www.nintendo.com.br



Fizemos este anúncio duas vezes

só para lembrar que

são dois jogos num game só.





Super Mario™ Advance. Muito mais que um jogo, são dois em um. Chame seus amigos para conhecer esta supernovidade. Com o Game Boy® Advance Cabo Game Link®,* você poderá jogar com mais 3 amigos o Super Mario™ Advance, usando apenas um cartucho. Sua turma vai se divertir com a turma do Mario Bros.





Para saber onde encontrar, ligue: BIT - Banco de Informação Total (Atendimento ao Consumidor): (11) 3814-8234.



GAME BOY ADVANCE
www.nintendo.com.br

Para saber onde encontrar, ligue: BIT - Banco de Informação Total (Atendimento ao Consumidor): (11) 3814-8234.



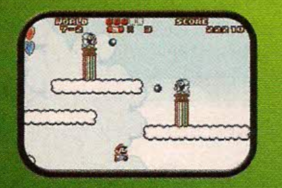
Fizemos este anúncio duas vezes

só para lembrar que

são dois jogos num game só.

Leo Burnett





Super Mario™ Advance. Muito mais que um jogo, são dois em um. Chame seus amigos para conhecer esta supernovidade. Com o Game Boy® Advance Cabo Game Link®,* você poderá jogar com mais 3 amigos o Super Mario™ Advance, usando apenas um cartucho. Sua turma vai se divertir com a turma do Mario Bros.





ESPECIAL

SUPER COP

A mania do futebol invade o GameCub

Não há como fugir deste chavão: a cada quatro anos, sempre nos meses de junho, o planeta Terra é tomado pela febre do futebol. Além de toda aquela "corrente pra frente" que faz o povo brasileiro torcer pela seleção canarinho, tem gente que gostaria de fazer mais: escalar o time, marcar gols, participar mais efetivamente da coisa. Ser convocado e entrar em campo, porém, é mais complicado – isso nem o Romário conseguiu! Mas para a sorte de milhares de craques e Felipões virtuais, a mania do futebol está detonando forte nos videogames Nintendo.
Em 1998, quando o Brasil perdeu a taça de goleada para a França, os donos de Nintendo 64 tinham apenas dois games à disposição – ambos da Electronic Arts: **FIFA 98: A Caminho da Copa** e **Copa do Mundo 98** (que,

O que vem por aí



2002 FIFA World Cup

A Copa do Mundo está mais próxima do que você pensa!

FIFA Soccer 2002 foi lançado no ano passado, quase junto à introdução do GameCube. Desde aquela época, não precisava ser muito gênio para saber que a Electronic Arts já estava preparando um outro game para lançar na época da Copa do Mundo. Estamos a alguns dias do início do Mundial, e o novo game da série **FIFA** acaba de chegar às lojas americanas. Como estamos em época de fechamento, este mês daremos apenas um preview dele. No mês que vem, você terá um serviço mais completo.
2002 FIFA World Cup é uma espécie de "add-on" do título do ano passado, ou seja, é praticamente o mesmo jogo, mas traz melhorias no geral. Ele começa basicamente onde o outro parava. Em **FS2002**, o máximo que se conseguia chegar era no final da fase classificatória para a Copa do Mundo, com o modo Road to The World Cup. Agora, a brincadeira já começa no Mundial, e o bicho pega num dos campeonatos mais disputados de qualquer categoria esportiva.
Um dos aspectos mais aperfeiçoados é o jogo aéreo. Dependendo da altura em que bola estiver em relação ao jogador, ele usa a parte correspondente do corpo para controlá-la ou mesmo para arrematá-la. É possível também escolher a direção de uma cabeçada ou mesmo de uma bicicleta! As embaixadas estão mais reais e representam um importante fator na jogabilidade. Para escapar de um carrinho, por exemplo, o jogador pode levantar a bola quando o adversário se jogar aos seus pés. Um marcador aparece na tela, e a bola é controlada entre a coxa e o peito do jogador, podendo voltar ao chão depois do drible ou poderá ser passada para um companheiro.

Está melhor que o de verdade!
No último game, muita gente reclamou que as colisões não eram reais o bastante, principalmente quando algum jogador era atingido por uma bolada. Desta vez, até gols contra podem acontecer se um defensor tentar afastar uma bola que está dentro da área e ela bater nas costas de outro jogador do mesmo time.

Publisher: EA Sports
Desenvolvimento: Electronic Arts
Número de jogadores: 1 a 4 simultâneos
Lançamento: maio de 2002

Todos os pequeninos detalhes que fazem a alegria dos fanáticos pelo esporte estão presentes. Seleções, uniformes, jogadores, mascotes, hinos nacionais, estádios... está tudo aqui, e você não precisa pegar um avião para o Japão ou para a Coréia e nem acordar de madrugada para assistir aos jogos! Os modelos poligonais dos craques mundiais também estão mais detalhados, inclusive com cortes de cabelo, barbas e bigodes realmente parecidos com os de verdade. As animações são um caso à parte. Atacantes levantam a mão para pedir um lançamento, os goleiros sujam as mãos em uma defesa rasteira e até a torcida não parece mais aquela massa disforme tão comum em videogames de esporte. Os espectadores chegam até a levantar bandeiras e cantar os respectivos gritos de guerra de cada nação! E no momento mais glorioso do esporte, o gol, a alegria não poderia ser maior. A comemoração é exibida em câmera-lenta, um zoom é dado no marcador do tento, a música fica dramática e a galera vai à loucura. Tudo para que você se sinta cada vez "in the game", como diz o slogan da EA.
O jogo é compatível com o sistema Dolby Pro-Logic Surround, e os efeitos sonoros são de deixar qualquer um maluco. Os programadores tiveram o cuidado de incluir até gritos nas línguas nativas dos jogadores. Ainda bem que o Luxemburgo não é mais o técnico da seleção brasileira, senão a gente correria o risco de ouvir todos aqueles palavrões que ele grita à beira do campo...





A 2002

e o Game Boy Advance!

Por Equipe NW

graças ao fracasso brasileiro, encalhou feio nas lojas). **International Superstar Soccer 98**, da Konami, chegou logo depois da Copa, mas aí ninguém estava mais a fim de ver games de futebol na frente!
Tudo bem, porque desta vez é diferente. Faltam poucos dias para a Copa 2002, a expectativa é grande, e o número de novos games de futebol à disposição não cabem numa mão só. Não estamos mais limitados à série **FIFA** ou **ISS** como antigamente. Além da EA e da Konami, temos a Sega (duas vezes), a Midway e outras empresas enchendo o GameCube e o Game Boy Advance de novidades futebolísticas. Tem pra todo mundo, desde os mais perfeitos simuladores de Copa do Mundo, até games que misturam pancadaria com bola na rede. É escolher alguns, chamar os amigos e começar a jogatina!

Os games a seguir ainda não estão disponíveis, mas logo estarão chegando. Sente só o que você vai jogar no GameCube e no GBA.



Red Card Soccer 20-03

Aqui vale tudo... mesmo!



A Midway está ficando famosa por fazer games de esporte nos quais as regras não são muito respeitadas. O próximo representante desse tendência um tanto quanto politicamente incorreta é o esporte mais praticado em nosso país. O game chama-se **Red Card Soccer 20-03**, mas nem pergunte por que foi que eles resolveram escrever 2003 dessa maneira – nós também não sabemos.
O objetivo do jogo continua o mesmo de todos os games de futebol: marcar gols. Diferentemente do Campeonato Brasileiro, em que a lealdade não dá lugar à violência (até parece...), é possível dar carrinhos por trás, violentos jogos de corpo e até voadoras no peito do adversário! E apesar do "Red Card" no título, dificilmente você vai tomar um cartão vermelho pelo seu comportamento anti-esportivo. **Red Card Soccer** traz quatro modos de jogo, e quanto mais vitórias o jogador conseguir, mais times e estádios poderá destravar, além de ganhar pontos de atributo para distribuir entre seus times e aumentar as qualidades deles.











Publisher: Midway
Desenvolvimento: Midway
Número de jogadores: 1 a 4 simultâneos
Lançamento: maio de 2002



David Beckham Soccer

É futebol pra inglês ver



David Beckham é um cara que faz valer aquela máxima "azar no amor, sorte no jogo". A pouco mais de um mês da Copa do Mundo, o coitado quebrou o pé numa disputa de bola em uma partida que fazia pelo seu time, o Manchester United, e por um bom tempo não poderá dar atenção ao seu grande amor. Não estamos falando da ex-Spice Girl Victoria Beckham, mas do futebol mesmo. Em compensação, o cara vai encher o bolso de grana, já que seu nome será estampado nas embalagens de diversos games. A softhouse Rage está preparando **David Beckham Soccer** para os dois portáteis da Nintendo, o GBA e o GBC. Para GBA, ele terá perspectiva isométrica (aquela vista por cima e na diagonal) e mais de 200 times internacionais. A visão muda no Game Boy Color, mas os 200 times ainda estão lá. O curioso é que a Rage também está preparando um game nada convencional, utilizando a imagem do craque. **Go Go Beckham: Adventure in Soccer Island** traz o atacante inglês combatendo um monte de inimigos esquisitos usando apenas uma bola. Se levarmos em conta aqueles torpedos que ele está acostumado a dar nos goleiros, podemos dizer que o menino está bem armado!

Publisher: Rage
Desenvolvimento: Majesco
Número de jogadores: 1 a 2 simultâneos
Lançamento: primeiro trimestre de 2003



Winning Eleven

Tudo bem, mas cadê a versão GameCube?

Winning Eleven (e seu correspondente ocidental, **International Superstar Soccer**) é a série de futebol mais querida, jogada e reverenciada da história dos videogames. Bom, tem gente que vai falar que quem é tudo isso é **FIFA**, ou então, **Virtua Striker**. Seja lá qual delas for, o fato é que enormes filas se formaram nas portas das lojas quando o game foi lançado, em 25 de abril. O ano da Copa é também o sétimo na vida da série, e a Konami não poderia deixar esse aniversário passar em branco sem dar um bom presente para os donos do Game Boy Advance. A versão portátil de **Winning Eleven** traz o "famoso" craque japonês Nakayama na capa, e terá dezesseis times à disposição para dois jogadores simultâneos. Tudo muito bonito. Mas cadê a versão para GameCube, hein, Konami?

Publisher: Konami
Desenvolvimento: Konami
Número de jogadores: 1 a 2 simultâneos
Lançamento: maio de 2002





Formation Soccer 2002 World Cup

Do Super NES para o portátil

O primeiro jogo de futebol do Super NES foi um título da Human chamado **Super Formation Soccer** (no Japão), ou **Super Soccer** (nos EUA). Era o verdadeiro fino da bossa na época, e agora o GBA ganha uma nova versão de mais esse antigo sucesso. Recentemente lançado em território oriental, **Formation Soccer 2002** chega bem na hora da Copa de verdade, com compatibilidade para quatro jogadores simultâneos que podem escolher entre os times participantes do Mundial para uma peladinha amistosa. A disputa pela Copa, o modo World Cup, só pode ser jogado por um jogador. A bola rola com o campo avançando verticalmente, com direito a clássicos efeitos de zoom da era Mode 7. E pra dar um descanso depois de tanto correr atrás da bola, os jogadores podem participar do modo Quiz, uma espécie de "Show do Milhão" no qual o assunto das perguntas é o esporte mais popular do mundo. Brasileiro tem obrigação de saber pelo menos a teoria! **FS2002** é da Spike, e ainda não tem data de lançamento fora do Japão.



Publisher: Spike
Desenvolvimento: Human
Número de jogadores: 1 a 4 simultâneos
Lançamento: maio de 2002 (Japão)

O que já está por aí

Os games a seguir já foram lançados e podem ser encontrados em lojas e locadoras. Pegue o seu favorito e mande a bola na rede!



ESPN MLS Extra Time 2002

É ruim, mas poderia ser pior!





Demorou um pouco, mas a Konami criou seu primeiro jogo de futebol para o Cube. Já que **International Superstar Soccer 64** teve uma ótima recepção – tratava-se mesmo de um ótimo jogo – e a Konami é fera em fazer bons games de pelota, o que poderíamos esperar? Qualidade? Um novo marco na história futebolística dos consoles? Seria o melhor game de todos os tempos?

Calma. Vamos com muita calma. Assim como a Nintendo (estranhamente) promoveu **Luigi's Mansion** como o primeiro jogo e carro-chefe do GameCube, a Konami lançou – talvez por falta de opção – **ESPN MLS Extra Time 2002** como seu game pré-Copa do Mundo. E é estranho pensar que um jogo pré-Copa, num momento tão competitivo do mercado como este, seja um licenciado da liga norte-americana de futebol. Estranho, porque: 1) a Major League Soccer é a burocrática forma norte-americana de enxergar o futebol, e também porque 2) essa liga é muito ruim, principalmente de assistir.



Tirando isso, vamos ao que o jogo oferece. **Extra Time 2002** não é um jogo exclusivo, mas é oficial tanto da liga norte-americana de futebol, como do maior canal de esportes do mundo, a ESPN. São mais de cem times, há modos para criação de jogadores, além de suporte para até quatro jogadores simultâneos. Os gráficos não são ruins, mas também não são bons. O maior problema são as comemorações, sempre iguais, e quais os jogadores mais parecem os zumbis de **Resident Evil**. E mesmo com a variedade de modos e o bonito visual, a demora na resposta do controle chega a irritar. Leva tempo para se acostumar a driblar e passar, mas é um problema contornável.



ESPN MLS Extra Time 2002 tem seus bons momentos – quando você começa a ganhar partidas – e maus momentos – quando o controle não obedece de jeito nenhum. É um daqueles games sujos e indecentes, mas até dá para desconsiderar tudo isso e ser feliz.

Augusto Olivani

AVALIAÇÃO



Gráficos **6,0** / Som **6,0** / Jogabilidade **5,0** / Diversão **7,0** / Replay **7,0**
Número de jogadores: **1 a 4 simultâneos** / Tipo de jogo: **esporte (futebol)**
Salva? **sim**
Desenvolvimento: **Konami Hawaii** / Publisher: **Konami**

NOTA FINAL 6,3

Virtua Striker 2002

Sega traz seu futebol japonês ao Cube



Neste ano de Copa do Mundo, **Virtua Striker 2002** é o representante da Sega nos gramados virtuais. Esta série ganhou força nos arcades, revolucionando o estilo dos jogos de futebol com gráficos nítidos, personagens grandes e novo ângulo de jogo. De lá para cá, a empresa ganhou concorrentes de peso e **Virtua** já não causa mais tanto impacto. Para os viciados em disputas futebolísticas, pequenas diferenças na jogabilidade e no ângulo de visão podem ser os atrativos perfeitos para se passar horas em campo vencendo um adversário atrás do outro.

O game não se apresenta tão rápido como em outras versões, mas jogadores ultra-rápidos não agradam a todo mundo mesmo. São 64 seleções para se escolher e nove modos de jogo, entre eles os tradicionais Torneio, Liga e Versus. Destaque para a opção Eliminatórias da Copa (Road to World Cup). Você poderá, também, treinar as jogadas ensaiadas e até bater os temidos pênaltis. A jogabilidade é simplificada. Os passes só precisam ser direcionados, já que a força correta é imposta pelo próprio jogador, sem você precisar se preocupar em dosar o dedo nos botões. As faltas são punidas com pouco rigor, mas é melhor não abusar da violência. Se você tiver um jogador expulso, o time adversário cresce em campo. E daí, é aquele sufoco, igualzinho a uma partida real. Vale a pena se inscrever neste campeonato virtual, pelo menos para não fazer feio diante dos amigos.

Ronny Marinoto



AVALIAÇÃO

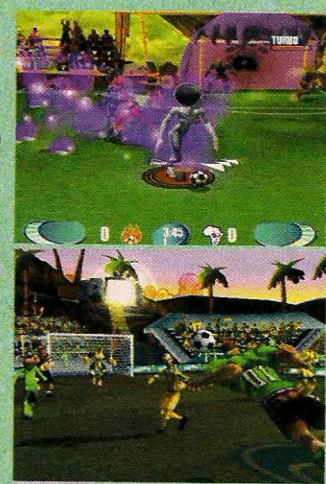
Gráficos **8,1** / Som **6,6** / Jogabilidade **7,2** / Diversão **7,5** / Replay **7,1**
Número de jogadores: **2** / Tipo de jogo: **esporte (futebol)**
Salva? **sim**
Desenvolvimento: **Amusement Vision** / Publisher: **Sega**

NOTA FINAL 7,4

Sega Soccer Slam

Neste futebol, juiz não entra em campo!

Atire a primeira pedra quem nunca pegou um jogo de futebol que desse para programar a arbitragem e colocou o juiz como um verdadeiro cego, jogando quase sem regra nenhuma. Lógico, lateral continua sendo lateral e gol é gol, mas dava pra fingir que era várzea e encher o adversário de pancada. Coitado do computador... nem estava ciente dessa "liberdade de expressão física" para se divertir tanto quanto você. Pois é. Agora resolveram instituir essa prática ilegal e legitimaram a atitude: futebol sem regras. Caneladas pra que te quero. Lógico que tudo numa boa. Ninguém é louco o suficiente para criar um game no qual o objetivo é quebrar o adversário ao meio, obrigando-o a ser retirado de campo por não conseguir mais andar. Você já sabe do que estou falando? É de **Sega Soccer Slam**, mais um daqueles jogos irreverentes, especialmente confeccionado para chamar os amigos e se divertir até dizer "chega!".





Tá tudo lá, mas de um jeito diferente

Soccer Slam é um jogo de futebol sem regras, sim. Mas nem parece. É tudo numa boa. O visual é todo cartunesco, parece um desenho animado muito louco, com as formas e as proporções todas exageradas, mas as linhas arredondadas deixam tudo no lugar certo. São só três jogadores em cada time, dentro de arenas apertadas, do tamanho de uma quadra de futebol de salão. Isso deixa o jogo com uma velocidade absurda, e a partida simplesmente não pára: não tem lateral, nem escanteio e barreiras laterais impedem a saída da bola. Tudo é ajudado pela fácil jogabilidade. Controles que obedecem instantaneamente, movimentação ágil, comandos simples de aprender... é intuitivo para quem nunca jogou, mas há funções que dão brecha para os especialistas fazerem cada vez mais malabarismos. Quase não há diferença de um time para o outro – é tudo questão de afinidade.





As equipes e seus estranhos atletas

Cada time e cada jogador têm origens e características diferentes. Todas as equipes possuem um artilheiro grandão, um armador rápido e um defensor meio tonto. Por incrível que pareça, os jogadores mais altos têm maior facilidade de roubar a bola, e também de prendê-la, mas eles são alvos mais fáceis para os marcadores. E já que ocupam mais espaço, é mais fácil desarmá-los com socos e carrinhos por baixo. Daí aparecem os baixinhos do time como elementos-surpresa, quase sempre definindo os jogos. Outra coisa bem legal de **Soccer Slam**: os goleiros são umas bestas, e quanto mais você os fuzila com chutes ao gol, mais eles vão perdendo a armadura que os protege.

São cinco modos de jogo, entre eles o famoso "amistoso" e um torneio semelhante a uma liga, no qual você roda o mundo jogando contra todos, ganhando dinheiro, disputando minijogos e incrementando seu time ao comprar novos uniformes e equipamentos que melhoram sua performance.

Ah, e não posso esquecer de toda a cinematografia do jogo e seus efeitos especiais. Quando você realiza boas jogadas, acumula pontos que dão direito a chutes incríveis, nos quais você incorpora o espírito do time (você pode pegar fogo, ficar radioativo, virar um tornado, uma onda gigante...). O melhor ainda está por vir: em certos momentos, uma luz aparece vagando pelo campo, com o logo do time que está com a posse da bola. Se você entrar debaixo do feixe, poderá dar um chute fenomenal, num momento todo Matrix do jogo, cheio de efeitos visuais. É quase impossível não fazer o gol.





Faltou alguma coisa

Infelizmente, **Soccer Slam** tem falhas que não o deixam ser um jogo melhor. Se todas as funções descritas acima deixam o jogo Multiplayer incrivelmente divertido, para jogar de forma solitária é meio entediante. Se os times não têm muita diferença – até os especiais são quase idênticos –, depois de um tempo a fórmula cansa. Há um ponto de saturação no jogo, em que ele não evolui mais. A falta de opções, como a de criar jogadores e times, a própria escassez de equipes (são apenas seis times) e personagens secretos, são fatais para o destino de um jogo rumo à imortalidade.

Porém, não leve tudo isso muito em consideração. **Soccer Slam** continua com seu senso de diversão intacto. Portanto, se um dia você topar com ele, não hesite e jogue. Com certeza, vai ser um tempo bem gasto.

Augusto Olivani

AVALIAÇÃO



Gráficos **8,8** / Som **6,9** / Jogabilidade **9,0** / Diversão **8,5** / Replay **7,0**
Número de jogadores: **1 a 4 simultâneos** / Tipo de jogo: **esporte (futebol)**
Salva? **sim**
Desenvolvimento: **Visual Concepts/Black Box Games** / Publisher: **Sega**

NOTA FINAL 8,1

Tem **Reviews Irados** para GameCube e GBA nas próximas páginas! Não pare a leitura!



Viaje para Hogwarts™ em uma mágica aventura repleta de perigos, feitiçaria e diversão.

Harry Potter e a Pedra Filosofal™

O ano letivo começa em dezembro. Esperamos sua coruja.






GAME BOY ADVANCE

GAME BOY COLOR

www.nintendo.com.br



RECOMENDADO PARA LIVRE TODAS AS IDADES



Para saber onde encontrar, ligue: BIT - Banco de Informação Total (Atendimento ao Consumidor): (11) 3814-8234. Jogo e Console são vendidos separadamente.

SPIDE[R-MAN] THE [MOVIE]

Totalmente envolvido pela teia [...] ganha um senhor gam[e]

É meio difícil fazer esse Review de **Spider-Man: The Movie** sem puxar sardinha para a teia da aranha. Ao lado do Batman, o cara sempre foi meu super-herói favorito, e a cada game dele que jogo, fico mais fã ainda. Tá certo que não sou tão fã assim quanto alguns membros da redação da **Herói**, mas até já cheguei a ter minha máscara de Homem-Aranha quando era moleque. Este game, sem dúvida alguma, é o melhor Spider-Man que já pintou na tela da minha TV. O aperitivo ideal para a estréia do filme (17 de maio chega aos cinemas do Brasil), ou então o complemento recomendado a todos aqueles que saírem atordoados do cinema.

Mesmo que você não goste tanto assim do Homem-Aranha, não deixe de conferir na primeira oportunidade este novo título da Activision. Desenvolvido pela Treyarch, o game capta toda a magia do filme, e o que é melhor, dá a oportunidade para você ser o próprio Spider-Man. Sei que esse tipo de frase já está meio batida. "Jogue tal game e seja o herói" ou "Entre na pele de tal herói e sinta-se o próprio". Verdade seja dita, poucas vezes isso se adequou tão bem a um produto interativo.

Neste game, é notável o esforço dos programadores para que a relação jogador-personagem seja a mais estreita possível, levando você a pensar como uma aranha durante toda a ação. O roteiro não se restringe apenas a seguir a história do filme. Ele acompanha a vida do jornalista Peter Parker, picado por uma aranha que ficou exposta à radioatividade e acabou ganhando superpoderes, como no filme, mas apresenta também vários personagens que não estão presentes na versão cinematográfica. Tudo em nome da diversão.

Escorpião

Poderosa essa aranha, hein?

A abertura do game mostra Peter Parker sendo mordido pela aranha em questão, e o DNA dos dois se misturando. Logo em seguida, Spider-Man já está dando suas teiadas pelos céus de Nova York e saindo no braço com o Duende Verde. Quando o game realmente começa, o Aranha ainda está com seu primeiro uniforme – aquele com a camiseta de mangas compridas – e usa seus poderes apenas como um lutador de luta-livre. Depois de uma luta da qual mais uma vez, sai vitorioso, Spider fica sabendo que seu querido tio Ben, por quem ele foi criado, foi covardemente assassinado por um desprezível membro da gangue Skulls. É nesse momento que Peter decide utilizar seus superpoderes para algo mais além de simples lutas de Telecatch. O jornalista Peter Parker dá lugar ao super-herói que jura vingar a morte do tio e, de quebra, proteger a cidade onde mora contra todos os vilões que se meterem por lá.

O que mais assombra quem está jogando é a quantidade de movimentos que o herói pode executar para se locomover e dar cabo dos inimigos. Os caras da Treyarch devem ser exímios jogadores de videogame e, provavelmente, gostam muito da coisa, pois os controles obviamente foram programados por quem manja da arte, e criados para quem já tem uma certa intimidade com games. Quem não está acostumado a pegar num Controller, corre o risco de apanhar bastante e acabar repetindo sempre os mesmos golpes para tentar se livrar dos inimigos. Diferentes combinações de botões fazem com que Spider use sua teia para as mais variadas funções. Em combate, ela pode ser disparada em rajadas nos bandidos, servir de corda para amarrá-los ou como laço para trazê-los mais para perto, fornecer um escudo que explode mandando todo mundo pelos ares ou fortificando os punhos do Aranha. Quando anda, Spider pode mandar sua teia em direção ao teto ou a uma parede e ser puxado até ela, ou usá-la para se pendurar e subir e descer feito um ioiô. Para fazer aquilo que o deixou mais famoso, ou seja, voar em meio aos arranha-céus da cidade, é só mandar a teia para cima que ela se engancha, sabe-se lá onde.

Fora tudo isso, que pode ser feito com aquele elemento pegajoso que os aracnídeos liberam, o Aranha é um cara que também sabe tudo sobre artes marciais. Combinando socos e chutes, inúmeros combos são acionados. Aliás, esses combos não estão todos disponíveis logo de cara. Você tem de achar itens durante o jogo para poder usar novos movimentos. Há muitos



R-MAN MOVIE

Aranha, o GameCube
de ação

comandos, mas é tudo muito bem executado. Para facilitar nossa vida, dá pra centralizar a mira em cima de um inimigo e girar num eixo ao redor dele, sem nunca o perder de vista.
Mas não é só ir pra cima dos caras feito uma "vaca-louca", apertando o botão de soco sem parar. Existe muita técnica envolvida, e quanto mais você agir como uma aranha, terá menos trabalho para passar pelas fases. Aproveite os cantos escuros, esconda-se atrás de objetos, use o teto e as paredes a seu favor, gaste toda a teia na fuça dos desgraçados que apagaram o tio de Parker. Faça o diabo!
Nas lutas aéreas, muita coisa que pode ser feita no chão, também pode acontecer entre as nuvens de Nova York. Spider lança suas teias e se projeta pelos céus com a graça de uma viúva-negra em época de acasalamento. O mais engraçado é grudar nas paredes dos prédios e ouvir frases de espanto lá de dentro. Pena que os ambientes de jogo precisam ter limites, e não é possível descer até o nível das ruas, mas com tudo o que game permite, ninguém vai reclamar disso.

Subindo pelas paredes!

Para fazer tudo o que uma aranha pode fazer, é preciso muito tempo de janela. Se você não tem essa experiência toda, é recomendável passar pelo treinamento antes de começar o game de verdade. Ele é dividido em várias etapas, cada uma cobrindo um diferente aspecto da jogabilidade. E pode crer que será necessário estar fera nos controles, pois são vinte e duas fases nas quais o número de inimigos e sua periculosidade crescem cada vez mais. Depois que você pegar a manha dos controles, mude essa opção para "Enhanced Controls". Apesar de ser um pouco mais difícil, ela permite algumas coisas que os controles normais não possibilitam. Um giro instantâneo de 180° no ar é uma delas, e isso é uma mão na roda nas batalhas aéreas.
No chão, é muito fácil achar seus inimigos, pois eles aparecem aos montes ao menor sinal do defensor da lei e da ordem que eles tanto odeiam. Mas, no ar, a coisa fica um pouco mais complicada devido ao problema da altura. Quer dizer, problema para quem não possui senso de aranha. Marcadores estão sempre indicando em que direção está seu próximo objetivo e em que altura se encontra.
Tanto nas fases onde o Homem-Aranha voa pelos céus, quanto naquelas de ambientes terrestres, a amplitude é imensa. Muitos pontos famosos da Big Apple estão representados no jogo, e existe muita coisa para ser explorada. Nas fases aéreas, algumas texturas são um pouco repetitivas, mas, fora isso, não há aspectos ruins nos gráficos. Os inimigos estão muito bem caracterizados e fazem tudo aquilo a que estão acostumados nos quadrinhos, desenhos e filme. Se você conseguir prestar atenção às músicas em meio a tanta ação, verá que ela cumpre bem o seu papel. Os efeitos sonoros, muito chapados, não têm como passarem despercebidos. Ahhh, que sublime o som que uma teia faz ao se enrolar em torno de um criminoso como Shocker... Outra coisa que merece ser mencionada é o uso das vozes dos atores Tobey Maguire e William Dafoe para os personagens Peter Parker/Spider-Man e Duende Verde, respectivamente.
Pra finalizar, o game está cheio de extras, como novos modos de treinamento e a arte usada na produção, que podem ser destravados se você conseguir uma boa pontuação.
Se você é um fã de Spider-Man, este aqui é seu sonho de consumo. Se você não está nem aí para seres peludos que soltam líquidos pegajosos, ainda assim deve dar uma conferida neste game, pois é ótimo! Ⓝ

Eduardo Trivella

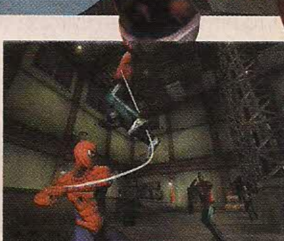
Abutre

Shocker









AVALIAÇÃO



Gráficos **8,5** / Som **8,5** / Jogabilidade **9,0** / Diversão **10** / Replay **8,8**
Número de jogadores: **1** / Tipo de jogo: **ação**
Salva? **sim**
Desenvolvimento: **Treyarch** / Publisher: **Activision**

NOTA FINAL 9,0

Duende Verde

BLOODY ROAR PRIMAL FURY



As feras estão soltas e querem lutar!

Se você está no time dos que adoram jogos de luta, mas quando está jogando se sente tão obstinado a ganhar e, quando perde fica tão furioso que sente vontade de se transformar num animal selvagem, com garras afiadas para detonar seus oponentes e sair vitorioso a qualquer custo, **Blood Roar** é tudo o que você esperava e muito mais.

A serie Boody Roar não é estranha para os jogadores, o título já apareceu em consoles da Sony. Sua fama cresceu entre os gamemaníacos e a proposta de jogo – arena de luta com personagens que sofrem mutação se transformando em feras bestiais – foi levada para o GameCube com a versão Blood Roar: Primal Fury, e os intendistas ainda estão sendo privilegiados com adendos exclusivos.

BRPF é uma versão turbinada de **Bloody Roar 3**, lançada no ano passado para PlayStation 2. O game de luta tridimensional, não pretende simular um combate real - como o promissor **Soul Calibur 2** para o GC –, mas sim dar mais ênfase para a diversão. Nele você poderá fazer combos incríveis, usar golpes especiais arrasadores e, é claro, se transformar em uma fera nos momentos críticos da luta. A mutação garante mais força e agilidade para que o lutador trucide o adversário.

A nova geração dos games de luta

A Eighting, produtora do game, realizou um trabalho excepcional dando ao jogo gráficos de cair o queixo. As brigas acontecem em treze cenários diferentes (sendo quatro secretos) que exibem uma beleza rica em detalhes e efeitos de luz. São catorze lutadores, dois deles exclusivos da versão cubística, com uma variação incrível de movimentos e golpes. Muito bem-estruturados, os personagens possuem diversas expressões faciais, como dor, irritação e seriedade. Claro que todo esse esplendor gráfico é embalado por uma trilha sonora quente - na maioria das vezes, um heavy metal animal que deixa a luta muito mais empolgante. Tudo isso não adiantaria nada sem uma boa jogabilidade, e garantimos que essa está rápida e precisa. O controle do GameCube dá um show, a disposição dos botões ajuda na hora de fazer os combos mais difíceis ou soltar aquele especial devastador. Para diversão estão disponíveis os seguintes modos de jogo: Arcade (uma seqüência de lutas até o mestre final), Time Attack (lutas cronometradas para disputa de recordes), Survival (combates ininterruptos para ver quem derruba o maior número de adversários), Team Battle (monte um time com três ou cinco personagens e enfrente o grupo adversário) Training (para treinar golpes, combos e especiais).

Outra novidade de **BRPF** é a adição de uma apresentação e finais feitos no melhor estilo anime, motivando o jogador a terminar o game com todos os personagens e assistir a todos os finais para conhecer o destino de cada um. Claro que os programadores não poderiam deixar de fora o modo para dois jogadores que é, de longe, o mais legal e divertido – vai dizer que você não gosta de mostrar que é bom e de surrar seus amiguinhos?

Depois de tudo isso é seguro dizer que, se você é fã de games de luta e já estava contente com **Super Smash Bros Melee**, taí outro game que fará você grudar no controle e só soltar depois de habilitar todos os segredos e dominar todas as técnicas dos lutadores. E isso é um trabalho que levará horas e horas, mas acho que ninguém vai se chatear por isso, não é mesmo?

Fábio Michelin



Identidade assasina

Cada um dos lutadores possui uma mutação especial que pode ser acionada (botão Z ou apertando A + X + Y) quando a barra de fúria estiver cheia. Essa transformação é temporária e cada um dos personagens encarnará um tipo de animal, fera ou demônio diferente - aproveite este momento para desferir golpes mais duros contra seu oponente.

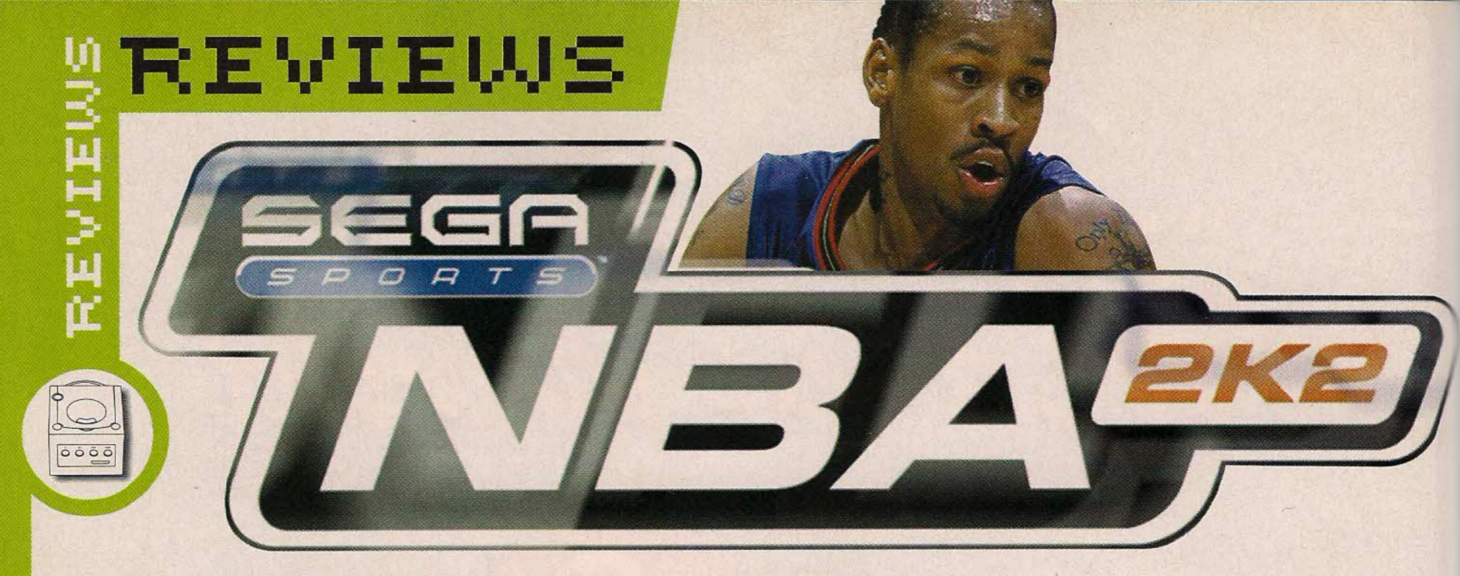
AVALIAÇÃO



Gráficos **8,5** / Som **7,8** / Jogabilidade **7,6** / Diversão **8,6** / Replay **8,4**
Número de jogadores: **2** / Tipo de jogo: **luta**
Salva? **sim**
Desenvolvimento: **Hudson** / Publisher: **Activision**

NOTA FINAL 8,3


As maravilhas do Super
Mario World
GAME BOY ADVANCE
www.nintendo.com.br
RECOMENDADO PARA
LIVRE
TODAS AS IDADES
A maior aventura da sua vida está aguardando você em 78 fases espetaculares. Onde você pode nadar na mais azul das águas, cavalgar no mais verde dos dinossauros ou simplesmente passar uma tarde relaxante ao lado de Mario e Luigi? Tudo isso e muito mais esperam por você em Super Mario World, o mundo do Mario! Agora no Game Boy® Advance. I LIFE ADVANCED.™
Para saber onde encontrar, ligue: BIT - Banco de Informação Total (Atendimento ao Consumidor): (11) 3814-8234.
SUPER MARIO WORLD®
SUPER MARIO ADVANCE 2
© 1983-2002 Nintendo. ® e Game Boy Advance são marcas registradas da Nintendo. © 2002 Nintendo. Game e Game Boy Advance são vendidos separadamente.



O prazer milionário de encestar a bola

Um dos esportes mais rentáveis nas quadras americanas, o basquete, movimenta milhões de dólares, também em jogos para videogame. São astros e estrelas em partidas mais do que quentes, algumas até mágicas, com jogadas de incrível habilidade. Nas quadras, o que vale é a bola na rede, mesmo que essa rede seja um saco sem-fundo pendurado em um aro de ferro, bem à frente de uma tabela de acrílico. Feras como Shaquille O'Neal, Kobe Bryant, Vince Carter e Reggie Miller, agem sob seu comando, enterrando, saltando e lançando a bola à cesta.

Quem nunca jogou que arremesse a primeira bola!

No país do futebol fica difícil falar bem de outros esportes, até pelo fato de nós aqui não termos fartura de enormes campos de golfe, montanhas nevadas, gente interessada em jogar beisebol e, muito menos, gelo suficiente para uma disputa de hóquei sobre patins. Falando de basquete, as coisas são diferentes. O jogo, há muito tempo, já é considerado popular em nosso país tropical e quadras aos montes favorecem a prática da bola-ao-cesto.

NBA 2K2 chega para o GameCube depois de ter alcançado imenso sucesso em outros consoles, e parece que não será diferente desta vez.

São diversos modos de jogo e, além dos tradicionais Torneio, Exibição e Playoffs, o jogador conta ainda com modos de Rua, Treino e Temporada. Para não fugir do habitual, tudo fica mais divertido se você estiver acompanhado de um amigo para poder surrá-lo.

O que mais impressiona, neste basquete da Visual Concepts, são os gráficos excelentes. Você reconhece facilmente os jogadores por suas feições e tipo físico. A jogabilidade é outro ponto forte, você joga sem complicações e não precisa de muito tempo para aprender jogadas de efeito e truques para impedir a progressão do adversário.

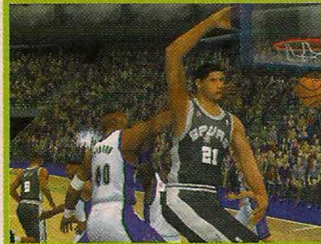
Os jogadores são pré-selecionados dentro das 29 equipes que formam a NBA - liga americana de basquete. Cada um dos times possui as mesmas características reais de cada esquema tático. Por exemplo, o Utah Jazz confia seus arremessos de segurança nas mãos de Stockton e Malone, enquanto que o Sacramento Kings acredita mais na regularidade dos arremessos de três pontos de Stojokovic.

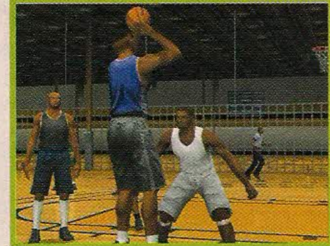
Para um bom desempenho ofensivo, basta usar bem as fintas e ser rápido na troca de passes, bem como procurar arremessar a bola quando estiver posicionado bem próximo à tabela, de preferência, enterre mesmo. Na defensiva, a estratégia é usar bastante o turbo e ficar nos tapinhas, além de interceptar os passes e tentar os bloqueios. Tudo isso de olhos bem abertos para não cometer muitas faltas.

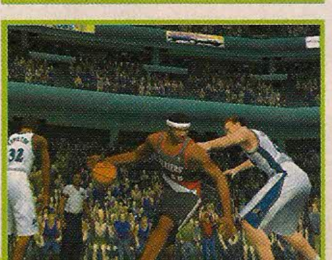
Os torneios podem ser imensos, com dezenas de partidas, até chegar aos fervorosos jogos finais. O que cansa não é tanto as horas de bola-ao-cesto, mas o chato do narrador que não pára de tagarelar. Tudo bem que isso não diminuirá a diversão, mas que ele é um mala, isso é certo.

Uma das melhores modalidades é disputar os jogos nas quadras de rua, verdadeiras arenas dominadas pelos grupos locais. Os gráficos estão impecáveis, mostram detalhes minuciosos de cada um dos profissionais – até mesmo a barba de alguns jogadores. A torcida é participativa e, no momento dos arremessos livres, tenta tirar a concentração do jogador. Para as melhores jogadas, o game apresentará Replays imediatos, com as câmeras detalhando o movimento em vários ângulos, isso incentiva as enterradas, que quase sempre merecem a reapresentação da jogada. Só achei a construção estrutural dos jogadores um tanto artificial, as articulações dos movimentos parecem imitar manequins de loja. Talvez seja a conseqüência do sistema de captura usado no desenvolvimento do game, que fez uso de 2.200 imagens dos jogadores originais. Por isso tudo, o jogo está aprovado, é bola dentro! N

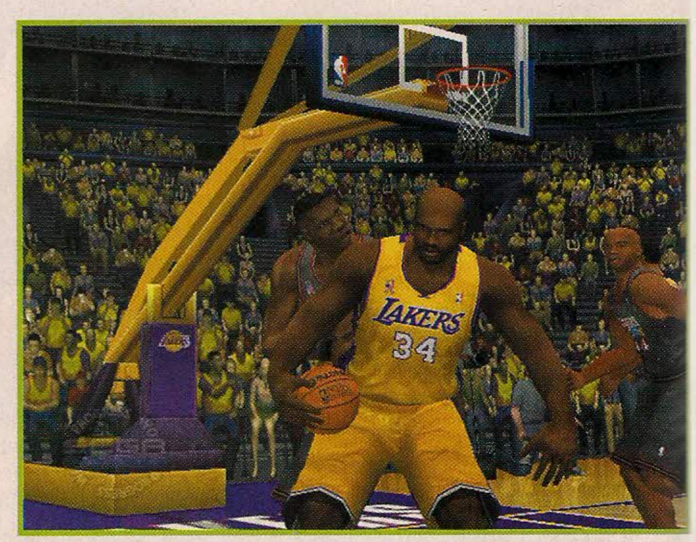
Ronny Marinoto











AVALIAÇÃO

Gráficos **8,7** / Som **6,5** / Jogabilidade **8,2** / Diversão **8,0** / Replay **7,2**

Número de jogadores: **2** / Tipo de jogo: **esporte/basquete**

Salva? **sim**

Desenvolvimento: **Visual Concepts** / Publisher: **Sega**

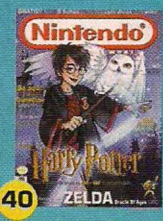
RECOMENDADO PARA L TODAS AS IDADES

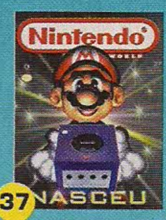
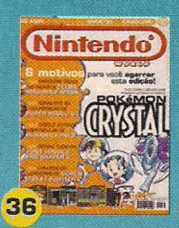
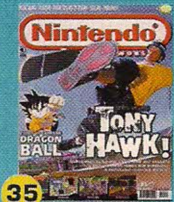
NOTA FINAL 7,8

PERDEU ALGUM NÚMERO?
Não vacile, complete já sua coleção!





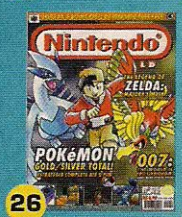






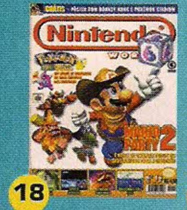




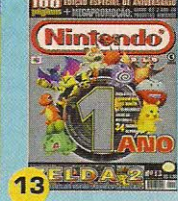


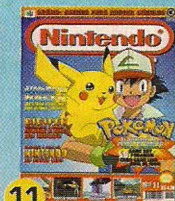




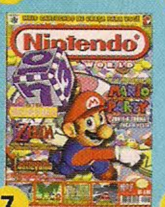




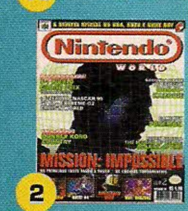











FRACTA

www.heroi.com.br/nintendoworld

EDIÇÕES 01 A 40 - R$ 4,90
A PARTIR DA EDIÇÃO 41 - R$ 5,90

REVISTA
Nintendo
WORLD
ENTRE NO JOGO PARA GANHAR!

Solicite os números atrasados à: Conrad Editora do Brasil - Caixa Postal 07535 - CEP 06296-990 - Vila dos Remédios - Osasco - SP. O pagamento pode ser feito de duas formas: envie por correio um cheque nominal à Conrad Editora do Brasil Ltda., ou faça um depósito em qualquer agência do Banco Itaú com os seguintes dados: Itaú (341) - Agência 0775 (Aclimação) - C/C 43777-5 - Favorecido: Conrad Editora do Brasil Ltda. Lembre-se: ao fazer o pedido, informe seu nome completo, endereço, CEP, cidade, estado e data de nascimento. Você deve ainda informar a edição e a quantidade de revistas que quer receber. Junte ao seu pedido o cheque nominal ou o comprovante de depósito. NÃO MANDE DINHEIRO DENTRO DO ENVELOPE! Se preferir, para a opção de depósito em conta, você pode mandar as informações e o comprovante, pelo fax (11) 3346-6078. Em todo o Brasil, você pode pedir para o seu jornaleiro encomendar os seus exemplares diretamente na distribuidora DINAP de sua cidade. Em São Paulo, você também pode comprar na Conrad Editora: Rua Maracaí, 185 - Aclimação.



SPIDER-MAN THE MOVIE



Já assistiu ao filme? Então tá na hora de curtir o game

O Aranha arrastou uma multidão aos cinemas. Agora é a vez do herói prender você na telinha do Game Boy Advance. E o novo game está de arrasar, graças à Activision, empresa responsável pela renovada no estilo dos games do aracnídeo. Sua subsidiária, a Digital Eclipse, ficou encarregada de criar algo novo, divertido e empolgante. Spider-Man: The Movie é tudo isso e mais um pouco.

A história mistura elementos básicos do roteiro do filme com uma aventura original, que inclui alguns dos maiores vilões das histórias em quadrinhos. Norman Osborn criou um poderoso gás para aumentar a força física e mental dos seres humanos. Para provar seu experimento, ele acaba testando o gás em si próprio e descobre um efeito colateral: o gás deixa as pessoas loucas e extremamente violentas. Assim, o cientista acaba se tornando o sinistro Duende-Verde.

Só que Norman tem certeza de que o Homem-Aranha é a chave para aumentar seu poder. Assim, junto a outros arquivilões, ele cria o caos na cidade, na tentativa de atrair o aracnídeo para uma grande armadilha. Na lista dos bandidos que o Cabeça de Teia terá de enfrentar, estão o Abutre, Kraven, Shocker, o Escorpião e o próprio Duende Verde. Para acabar com todo o esquema criminoso e salvar os habitantes da cidade, você terá de tirar o máximo de suas habilidades aracnídeas.



Ação comendo solta

A preocupação com os gráficos fica evidente logo na abertura do jogo, com uma espantosa seqüência animada, igual à do filme. Daí em diante, são só boas impressões, a começar pela movimentação detalhada dos personagens. Sem exagero, é possível ver todas as particularidades do Aranha, como sua respiração, o modo como corre e os músculos através do traje.

E não é só isso. Além dos já conhecidos supervilões, os programadores também se preocuparam em criar uma gama de bandidos, robôs e terroristas bem armados. Para enfrentar o perigo, o herói conta com uma seqüência de golpes que são devidamente acompanhados de onomatopéias – aqueles símbolos que representam os ruídos nas histórias em quadrinhos. Prepare-se para ver muitos "Pow", "Soc" e "Bang", igual às revistinhas. Lógico que isso foi sincronizado com ruídos digitalizados de barulhos de socos e pontapés, tudo acompanhado por uma ótima sonorização.

Além dos punhos, o Aranha ganhou itens especiais que aumentam sua força e alteram a forma de sua teia. Usando o botão L, o jogador pode usar explosivos, escudos e bolas feitas com seu próprio fluido. Além disso, o herói pode lançar teias e se pendurar em prédios.

A jogabilidade é excelente, mas você pode ter alguns problemas com lentidão quando fizer movimentos simples, como correr ou escalar, ou quando estiver numa área cheia de inimigos.



Tem uma Aranha na minha janela!

Outro fator que chama a atenção é a qualidade visual dos cenários, compostos pela cidade de Nova York e seus arredores. Spider Man: The Movie, no entanto, não pode ser considerado apenas um game de pancadaria. O jogador tem de cumprir três tipos diferentes de objetivos. Em alguns momentos será preciso encontrar itens, como latões cheios de gás tóxico ou bombas, e em outros você terá de salvar pessoas inocentes, além de fugir rapidamente de edifícios que estão desmoronando. Não dá para elogiar os cenários sem falar das fases de bônus em terceira dimensão, que usam o efeito Mode 7, usado à exaustão no Super Nintendo. O jogo ainda conta com um menu especial com fotos do filme, que só podem ser acessadas se o jogador fotografar as fases corretamente. Uma máquina fotográfica aparece repentinamente na tela, e o jogador precisa apertar o botão Select no momento exato. Completando o número de fotografias da fase, você abre uma foto do filme.

Dá para notar que em Spider Man: The Movie tudo foi elaborado para manter a fidelidade às histórias em quadrinhos, acrescentando apenas umas pitadas do filme. Conseqüentemente, o único inimigo com uniforme novo é o próprio Duende Verde. Isso não tira, de forma alguma, o mérito do game que, com certeza, prenderá a sua atenção por horas a fio.

Renato Siqueira

AVALIAÇÃO

RECOMENDADO PARA L TODAS AS IDADES

Gráficos **9,5** / Som **8,5** / Jogabilidade **8,5** / Diversão **9,0** / Replay **8,0**
Número de jogadores: **1** / Tipo de jogo: **ação**
Salva? **sim**
Desenvolvimento: **Digital Eclipse** / Publisher: **Activision**

NOTA FINAL 8,7

BREATH OF FIRE II

A volta do melhor episódio da saga



Uma infinidade de games de todos os gêneros imagináveis surgiu nos áureos anos do Super NES. Para nossa alegria, os RPGs, não foram exceção. Choveram títulos das mais variadas grandezas, todos seguindo a trilha de sucesso de **Final Fantasy**. Entretanto, poucos realmente se destacaram e conquistaram fãs nesse universo tão dominado pela Square Soft. Entre esses poucos games estava **Breath of Fire 2**. Assim, era fácil imaginar que a Capcom tiraria as cinzas deste clássico. E foi justamente o que aconteceu no GBA.

Melhor que o original

Desenvolvido como a primeira tentativa da Capcom no universo dos RPGs, **Breath of Fire** foi considerado um título médio, que apenas despertou a curiosidade dos fãs para os mistérios de Brood, o povo dragão. Esse panorama mudou somente em 1995, quando o segundo episódio foi lançado. Mesmo sem carregar a mesma tradição de outras séries, o game acumulou forças suficientes para ser considerado um dos melhores RPGs já lançados para o Super Nintendo.

Logo nos primeiros momentos, dá pra sentir a evolução gráfica, com cenários bastante trabalhados, coloridos e com uma notável riqueza de detalhes. As seqüências de batalha eram um show à parte, inovando, tanto na ação que elas proporcionavam, quanto no acabamento, dando aos combates um certo ar de anime, com personagens animados se enfrentando sob seu comando.

Os sistemas de batalha não ficavam atrás, havia diversas inovações, como o Auto-Battle (elemento que simplesmente desapareceu nos demais episódios), as habilidades especiais de cada personagem, a construção de um vilarejo nos mesmos moldes de Soul Blazer e tantas outras. Esse também é considerado o capítulo mais difícil da saga, com desafios e chefes dignos dos mais complexos RPGs.







O espírito da coisa

"Sendo um jogo tão convencional, como ele se destacou?", você deve se perguntar. **Breath of Fire 2** possui, até hoje, o estigma de melhor episódio da série graças ao seu enredo rebuscado. A trama era tão intrincada e adulta que cativou de forma impressionante milhares de fãs, e preparou o terreno para a invasão de games com enredos focados em heróis atormentados, instituições corruptas e traições. Depois dos acontecimentos de **BoF**, os Brood aprenderam que suas próprias capacidades eram sua maior fraqueza. Para impedir que a humanidade, mais uma vez, sofresse as conseqüências da ambição de sua própria sociedade, eles resolveram se isolar num templo subterrâneo que servia de prisão para Deathvain, a divindade que cobiçou o cargo da deusa Myria (ufa!). Entretanto, com o passar do tempo, começaram a surgir os primeiros sinais da nova ameaça. Criaturas de poder estrondoso apareceram nos bastidores da humanidade, com interesses que visavam à ressurreição de seu senhor.

Para conter a nova calamidade, surge, mais uma vez, o representante do Light Dragon Clan, Ryu. Nascido do amor proibido entre uma guerreira Brood e um humano de coração puro, o espírito nobre que habitava esse corpo era especial. Acolhido em um orfanato quando menor, Ryu conhece seu eterno companheiro, Bow, com quem foge para a grande aventura de sua vida. Os anos se passam e Ryu e Bow iniciam uma grande jornada pelo mundo, à procura de conhecimento sobre as catástrofes que se aproximavam. Em suas buscas, os aventureiros conhecem muitos amigos e aliados, como Katty, a princesa Nina, Sten, e tantos outros.

BoF2 aprofunda-se, de uma forma surpreendente, na história de seus protagonistas. A perda de entes queridos, o amor materno, a alienação gerada pela devoção a uma igreja corrupta... Esses e outros momentos marcantes da história dos games são retratados neste jogo como em nenhum outro.

Breath of Fire 2 é, com justiça, considerado até hoje o melhor de toda a saga. Juntamente com **Final Fantasy VI**, foi o precursor de toda uma onda de enredos complexos, sendo um game anos adiante de seu tempo. No Game Boy Advance então, ele está mais atual que nunca! Nem pense em deixar de jogar! N

Eric Araki





AVALIAÇÃO
RECOMENDADO PARA L LIVRE TODAS AS IDADES

Gráficos **8,5** / Som **8,5** / Jogabilidade **8,0** / Diversão **9,0** / Replay **4,0**
Número de jogadores: **1** / Tipo de jogo: **RPG**
Salva? **sim**
Desenvolvimento: **Capcom** / Publisher: **Capcom**

NOTA FINAL
7,4

Motocross Maniacs Advance

Motocas aceleram no portátil para ganhar prêmio saboroso

Atualmente, o GBA é a plataforma que mais recebe lançamentos no mercado, por isso a variedade dos jogos começa a fazer a diferença. **Motocross Maniacs** não é o que se pode chamar de uma idéia comum, aliás nunca vimos história mais esquisita que esta, mas tem lá a sua graça.

Um robô-garçom – um tipo de máquina, só que mais inteligente, em que você deposita uma moeda e escolhe um alimento - acompanhava uma turma de pesquisadores pela Antártica, quando foi deixado para trás e acabou sendo criado por pingüins. Estes o encontraram meio desmontado e usaram peças de uma antiga moto para para fazer o conserto. Como gratidão, de vez em quando, o robô lhes serve café. No entanto, Omega0605 nunca se esqueceu da crueldade dos humanos e bolou um plano diabólico para tomar o mundo usando a "energia de corrida", que só os melhores corredores têm. Para atraí-los, o robô organizou um falso torneio que prometia ao primeiro colocado o seguinte prêmio: 10.000 doces, 10.000 biscoitos, 10.000 hambúrgueres com queijo e também um bolo enorme. Agora, um grupo muito estranho se formou para disputar o prêmio, muitos deles podem até negar, mas foram atraídos pelo tal bolo gigante. Entre os competidores você encontrará até o touro Dave, que se cansou de ver as motocicletas atropelarem seus parentes e agora quer vingança. Dá para acreditar?

Na pista ninguém alivia

Motocross Maniacs segue uma linha diferente de tudo. Num primeiro momento, você pode até estranhar a tela de jogo, por se tratar de um game de corrida em progressão lateral, mas não é nada com que você deva se preocupar. Os circuitos são muito loucos e você sobe e desce rampas a todo instante. Para cruzar a linha de chegada na primeira colocação, você precisará acelerar forte e ficar atento aos turbos espalhados pela pista.

Você poderá selecionar entre seis pilotos, cada um deles possui um motivo exclusivo para estar na competição e suas motos possuem diferentes acertos, umas são mais rápidas e outras saltam melhor. Agora você deve estar pensando: para que eu vou querer uma moto que corre menos e salta mais? Eu vou dizer para quê. Os pilotos possuem uma barra na tela que representa o nível de combustível, e todo mundo sabe que sem gasolina a moto não anda, né!? Bem, durante o percurso acidentado dos circuitos, você poderá encontrar pequenos "tanques" de combustível, chamados de GAS, responsáveis por renovar a gasolina queimada. Esses itens se tornam mais importantes ao seguir pelos melhores caminhos da pista, pois sem gasolina você é eliminado na mesma hora.

Além dos itens de GAS, muitos outros poderão ser recolhidos, por exemplo, armas para disparar contra os adversários, nitros para poder utilizar o turbo – que sobram na corrida e você pode usar vários seguidos – e outros de bônus. Estão disponíveis para a diversão quatro modos de jogo: Campeonato, para disputa do prêmio; Ataque, para marcar os melhores tempos e desafiar os amigos; Ação, para fazer corridas variadas nas quais se pode acabar com os zumbis, escapar de bombas e outras aberrações; e Multiplayer, para quatro jogadores se enfrentarem diretamente.

No geral o game é meio chatinho, pelo menos até você dominar completamente os comandos da motoca, mas vale pela distração e a inventividade dos criadores.

Ronny Marinoto



Piloto brazuca tem cara de mau!

Entre os competidores está um brasileiro – incrível não é mesmo? Seu nome é Big Army, tem trinta anos de idade e pretende entrar para o exército dos Estados Unidos. Ele usa um tapa-olho, mas não é pirata. Na verdade, o cara foi ferido quando investigava uma fábrica de molho marinara (um tipo de molho temperado para alimentos). Ele entrou na competição para provar o seu valor e capturar o robô defeituoso.











AVALIAÇÃO

Gráficos **6,8** / Som **6,2** / Jogabilidade **6,5** / Diversão **7,0** / Replay **6,0**
Número de jogadores: **1 a 4** / Tipo de jogo: **corrida/motocross**
Salva? **sim**
Desenvolvimento: **Konami** / Publisher: **Konami**

NOTA FINAL 6,5



HUDSON

Mais uma estrela que brilha radiante no céu da Nintendo

por Fabio Santana

Ao ver o logotipo da abelhinha, você automaticamente o associa a um certo personagem azulzinho muito explosivo? Então, você certamente já foi picado por essa tal abelha... E gostou! A simpática produtora de mel representa ninguém menos que a Hudson, empresa responsável por títulos memoráveis como o carismático **Bomberman**.

Nasce uma abelha

Em 18 de maio de 1973, foi fundada a Hudson Soft Company, Ltd. na cidade de Sapporo, na província japonesa de Hokkaido. Apesar de começar a vender produtos para computadores em 1975, só em 1978 a empresa passou a desenvolver seus próprios games.

Capa de Lode Runner

Lode Runner

Nuts & Milk

Pooyan

Com um escritório fundado em Tóquio no ano de 1982, a Hudson entrou em negociações com a Nintendo para desenvolver games para o promissor Famicom (versão oriental do NES, lançada em 1983). A estréia da companhia aconteceu com **Lode Runner** e **Nuts & Milk**, em 20 de julho de 1984. Esses foram os primeiros jogos de third party lançados para o Famicom. **Lode Runner** foi o game mais bem-sucedido da Hudson, no Japão, com 1,2 milhão de unidades vendidas. Em 1985, foram mais sete jogos para Famicom, incluindo os sucessos **Pooyan** (lançado em conjunto com a Konami) e **Bomberman**. Em 1987, dos cinco games lançados para o console, dois destacaram-se: **Ninja Hattori-Kun (Ninja Hatri)** e **Takahashi Meijin No Bouken Jima (Adventure Island)** que bateram a marca de um milhão de cartuchos vendidos.



Cartucho japonês do primeiro Bomberman

Os fortes laços com a Nintendo

No ano de 1987, a Hudson desenvolveu em conjunto com a NEC, o console PC-Engine (TurboGrafx 16 nos EUA). Este foi o videogame pioneiro de "16-bits" (parcialmente, na realidade) e também o primeiro a usar CD-ROM.

Em agosto de 1990, **Bomberboy** foi o primeiro game da empresa para o portátil Game Boy. **Takahashi Meijin No Dai Bouken Jima (Super Adventure Island)** foi o título de estréia da empresa no Super Famicom, em novembro de 1992. O suporte para o Nintendo 64 veio em agosto de 1997, com **Power League 64**. Os laços com a Nintendo ficaram tão estreitos que, em maio de 1998, juntas as empresas fundaram a Monegi Corporation, uma subsidiária cuja missão era desenvolver e distribuir games para plataformas Nintendo. Foi através desta parceria que nasceu a série **Mario Party**, desenvolvida pela Hudson, com supervisão e distribuição da Nintendo.

Para mostrar que continua com força total na atualidade, em novembro de 2000, a Hudson fechou um contrato com a Infogrames da França para aumentar a distribuição de seus games fora do Japão. No segundo semestre de 2001, a Konami comprou 38% das ações da Hudson, tornando-se sócia majoritária e gerenciando com méritos a companhia.

Sede em Sapporo

Atualmente, a Hudson mantém sua sede em Sapporo e mais três escritórios espalhados pelo Japão, totalizando mais de 400 funcionários, além de quatro filiais, responsáveis por operações secundárias como produção de cards e CDs de música. Sua contribuição para o mundo Nintendo é de igual magnitude: trinta e seis jogos para NES, vinte e nove para Game Boy, quarenta e dois para Super NES, dezesseis para Game Boy Color, dezesseis para Nintendo 64 e dois games para Virtual Boy. Isso só no Japão. Respeitável, não? Confira, então, o melhor dessa verdadeira biblioteca de jogos.

Na ilha **da aventura**

Em 12 de setembro de 1986, foi lançado, no Japão, **Takahashi Meijin No Bouken Jima (Master Takahashi's Adventure Island)**, para o Famicom. Um game que conquistaria, logo de cara, mais de um milhão de japoneses. Mais tarde, em 1988, o jogo chegava aos EUA com o nome de **Adventure Island**. Takahashi tornou-se o nosso querido Master Higgins.

Similar às peripécias de Mario para salvar a Princesa Toadstool, o objetivo do protagonista de **Adventure Island** era salvar sua namorada das garras dos vilões, que ora a raptavam, ora a transformavam em pedra ou outras ameaças. Para devastar a horda de malfeitores, Higgins contava com machados de pedra, bumerangues e bolas-de-fogo, andava de skate e comia frutas para recuperar o tempo que avançava implacável.

Adventure Island fez sucesso no NES e no Game Boy. Quando chegou ao Super NES, ganhou ainda uma trilha sonora animalesca, feita por Yuzo Koshiro (de **Actraiser**), fato que não se repetiu na segunda versão para o 16-bits. Master Higgins passou batido pelo N64, mas esperamos por um retorno glorioso no GameCube ou, quem sabe, no Game Boy Advance.



Nostalgia: cartucho de Adventure Island 3

ADVENTURE ISLAND

NOME (JAPÃO)	LANÇAMENTO	NOME (EUA)	LANÇAMENTO	CONSOLE
Takahashi Meijin No Bouken Jima	1986	Adventure Island	1988	NES
Takahashi Meijin No Bugtte Honey	1987	–	–	NES
Takahashi Meijin No Bouken Jima II	1991	Adventure Island II	1991	NES
Takahashi Meijin No Dai Bouken Jima	1992	Super Adventure Island	1993	SNES
Takahashi Meijin No Bouken Jima II	1992	Adventure Island	1992	GB
Takahashi Meijin No Bouken Jima III	1992	Adventure Island III	1993	NES
Takahashi Meijin No Bouken Jima III	1993	Adventure Island II: Aliens in Paradise	1993	GB
Takahashi Meijin No Bouken Jima IV	1994	–	–	NES
Takahashi Meijin No Dai Bouken Jima II	1995	Super Adventure Island II	1995	SNES

A série **mais explosiva** dos games

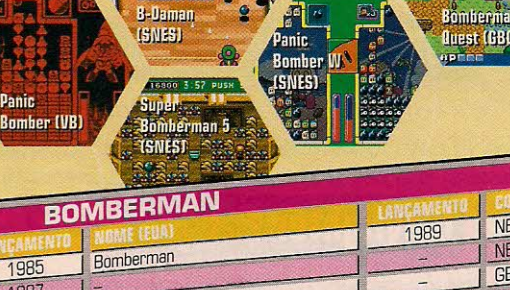
Super Bomberman 2 (SNES)

Nenhuma franquia caracteriza melhor a Hudson do que **Bomberman**. Ao longo dos anos, aprendemos a amar o carinha explosivo em sua avalanche de jogos para praticamente todos os consoles existentes.

Em 20 de dezembro de 1985, foi lançado o primeiro **Bomberman** para o Famicom. Com um conceito simples e original, **Bomberman** fez escola. A partir daí, a franquia ganhou várias seqüências que adicionaram alguns novos elementos e refinaram certos aspectos, tornando-a ainda mais viciante. Muitos, até hoje, consideram **Super Bomberman 2**, para Super NES, como o jogo de suas vidas!

Bomberman (NES)

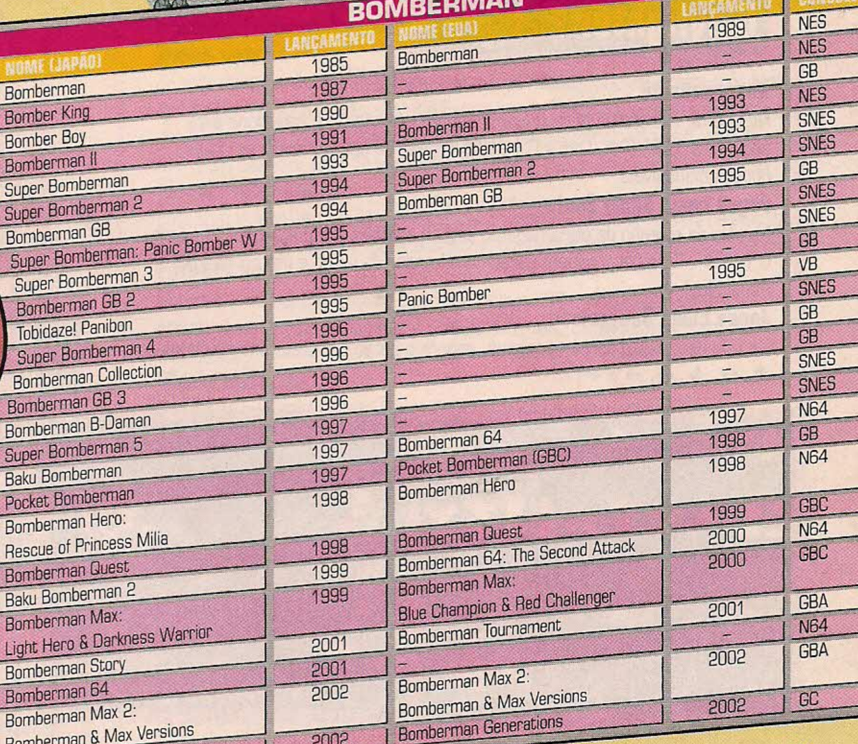
Bomberman Max (GBC)



Bomberman GB 2 (GB)

Super Bomberman 3 (SNES)

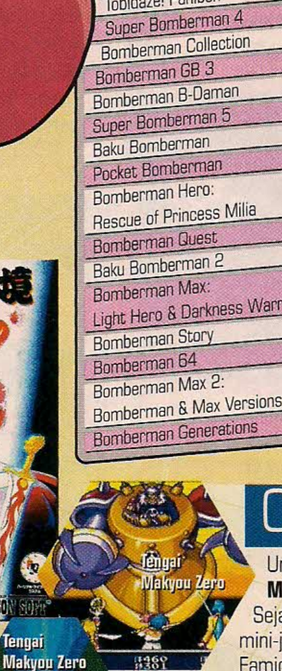
Bomberman 64 (N64)



BOMBERMAN

NOME (JAPÃO)	LANÇAMENTO	NOME (EUA)	LANÇAMENTO	CONSOLE
Bomberman	1985	Bomberman	1989	NES
Bomber King	1987	–	–	NES
Bomber Boy	1990	–	–	GB
Bomberman II	1991	Bomberman II	1993	NES
Super Bomberman	1993	Super Bomberman	1993	SNES
Super Bomberman 2	1994	Super Bomberman 2	1994	SNES
Bomberman GB	1994	Bomberman GB	1995	GB
Super Bomberman: Panic Bomber W	1995	–	–	SNES
Super Bomberman 3	1995	–	–	SNES
Bomberman GB 2	1995	–	–	GB
Tobidaze! Panibon	1995	Panic Bomber	1995	VB
Super Bomberman 4	1996	–	–	SNES
Bomberman Collection	1996	–	–	GB
Bomberman GB 3	1996	–	–	GB
Bomberman B-Daman	1996	–	–	SNES
Super Bomberman 5	1997	–	–	SNES
Baku Bomberman	1997	Bomberman 64	1997	N64
Pocket Bomberman	1997	Pocket Bomberman (GBC)	1998	GB
Bomberman Hero: Rescue of Princess Milia	1998	Bomberman Hero	1998	N64
Bomberman Quest	1998	Bomberman Quest	1999	GBC
Baku Bomberman 2	1999	Bomberman 64: The Second Attack	2000	N64
Bomberman Max: Light Hero & Darkness Warrior	1999	Bomberman Max: Blue Champion & Red Challenger	2000	GBC
Bomberman Story	2001	Bomberman Tournament	2001	GBA
Bomberman 64	2001	–	–	N64
Bomberman Max 2: Bomberman & Max Versions	2002	Bomberman Max 2: Bomberman & Max Versions	2002	GBA
Bomberman Generations	2002	Bomberman Generations	2002	GC

Bomberman, o sucesso absoluto da empresa



Tengai Makyou Zero

Momotarou, o lendário garoto-pêssego

Outros nomes **de peso**

Uma das séries mais exploradas pela Hudson no Japão, é **Momotarou** – game baseado na lenda oriental do garoto-pêssego. Seja através da série de RPG **Momotarou Densetsu** ou da série de mini-jogos **Momotarou Dentetsu**, essa franquia, que iniciou no Famicom em 1987, sempre foi influente entre os japoneses.

O PC-Engine foi o console a partir do qual nasceram algumas grandes franquias da empresa. Uma das mais famosas foi **Genjin**, ou melhor, Bonk's Adventure, o game do menino-das-cavernas cabeçudo.

Outra franquia da Hudson para PC-Engine foi o RPG **Tengai Makyou**. Assim como **Bonk**, esse título desembarcou no território Nintendo. **Tengai Makyou Zero** para Super Famicom, foi lançado em dezembro de 1995 (apenas no Japão). Destaca-se por ser o game de maior capacidade (com seus absurdos 72 megabits) e também por ter um relógio interno, que mantém o mundo do game "funcionando" mesmo quando você não está jogando.

Momotarou Matsuri (GBA)

Super Bonk (SNES)

Super Bonk 2 (SNES)

Este é Bonk. Dizem que ele é parente do Eric Araki...

Isso também é **Hudson**

Outros sucessos da empresa

- **Beauty and the Beast** (Super NES)
- **Dig and Spike Volleyball** (Super NES)
- **Elfaria 1 & 2** (Super NES)
- **Faxanadu** (NES)
- **Felix the Cat** (NES/Game Boy)
- **Grandia: Parallel Trippers** (Game Boy Color)
- **Hagane** (Super NES)
- **Jackie Chan's Action Kung Fu** (NES)
- **Mickey Mousecapade** (NES)
- **Nectaris** (Game Boy)
- **Princess Tomato in the Salad Kingdom** (NES)
- **Star Soldier** (NES/Nintendo 64)
- **SWAT Cats** (Super NES)

E no **futuro?**

Sem dúvida alguma, a gama de títulos da Hudson é de primeira grandeza, e a força da empresa atualmente é incontestável. Com muitos títulos já lançados ou previstos para Game Boy Advance e GameCube, como **Bloody Roar 3** e **Bomberman Generations** (GC) ou **Pinobee** e **Bomberman Max 2** (GBA), é certo que ainda teremos muita diversão com a empresa-abelhinha.



Bomberman Generations (GC)

TOP SECRET

O jogo tá difícil? Não consegue passar daquela missão? Sua paciência acabou e você não detonou aquele chefe de fase? Então, faça uma busca nestas três páginas e procure pelos truques salvadores. Observe bem as vinhetas de identificação que indicam o console de cada game. Algumas manhas podem não salvar a sua pele, mas deixarão o jogo mais divertido. Na seqüência, o Pergunte aos Pilotos tira as suas dúvidas. Mande sua carta ou e-mail para nossos pilotos!

Clayfighter 63 1/3



Menu secreto

Na tela de seleção de personagens, segure o botão L, e pressione esta seqüência: C↑, C→, C← e C↓. Vá ao menu de opções e veja as novas opções disponíveis.

Jogue como Sumô Santa

Na tela de seleção de personagens, segure o botão L, e pressione C↓, C→, C↑, C←. Este personagem parece um lutador de sumô e usa roupas de Papai Noel.

Jogue como Boogerman

Na tela de seleção de personagens, segure o botão L e pressione no direcional: ↑, →, ↓, ←, → e ←.





Extreme G II



Códigos

Estes códigos devem ser feitos trocando seu nome para o código indicado (faça isso na tela que antecede a escolha do veículo).

Retirar as névoas do jogo – PIXIE
Cenário com fundo preto e linhas amarelas – NEUTRON
Campeonato com pistas aleatórias – JUGGLE
Munição e escudo infinitos – XCHARGE
Transforme as motos em jatos – 2064
Modo turbo – XXX
Armas infinitas – MISTAKE
Pistas com listras – LINEAR
Tirar as informações da tela – FLICK
Motos em tamanho reduzido – RA50
Novo ângulo de câmera – SPYEYE
Câmera rotatória – SPIRAL
Nitros infinitos – NITROID



Diddy Kong Racing



Habilitar Drumstick

Ganhe os quatro troféus do Trophy Race. Comece o jogo novamente e vá em direção aos sapos que ficam pulando de um lado para o outro. Um deles vai ter uma crista vermelha na cabeça, que nem um galo. Atropele esse sapo e ele desaparecerá. Recomece o jogo, acabando-o ou apertando o botão Reset, e Drumstick estará na tela de seleção de personagens.

Habilitar T.T.

Bata todos os recordes de T.T., em todos os circuitos. Ao fazer isso, você poderá correr contra o T.T. Ganhe dele em todos os circuitos e recomece o jogo (apertando Reset). Depois de fazer isso, ele estará disponível na seleção de personagens.





Fifa Soccer 64



Vença todas

Durante uma partida, aperte a pausa e acesse a opção Controller Select. Mova o ícone do joystick de sua equipe para baixo da bandeira do adversário. Você agora controlará o outro time. Volte ao jogo e comece a fazer um monte de gol contra. Daí, antes da partida terminar, entre na opção Controller Select e retorne o ícone do joystick para a bandeira da sua equipe. Pode parecer trapaça, mas vai lhe garantir vitórias todas as vezes.



FIFA 99



Jogue com o Atlanta Attack
Para habilitar o time chamado Atlanta Attack, vença o campeonato mundial com o Brasil no nível Professional de dificuldade.

Battletanx

Autodestruição
Aperte os botões, C↑ + C↓ + C→ + C←. Este truque pode ser bem útil no modo Deathmatch, quando você quiser trocar de tanque.

Passwords
Todas as armas
PLVRZM

Modo giratório
HVRL

Invencibilidade
MSTSRVV

Invisibilidade
CRSTLCLR

Munição infinita
LTSFBLLTS

Vidas infinitas
LVFRVR

Arsenal de guerra
Para ganhar armas melhores no modo Multiplayer, acumule quinze ou mais armas e aperte os botões A e B simultaneamente. O seu poder de fogo modificará para melhor (esse código não funciona com granadas).

Todas as gangs no modo Campaign
Digite a Password: LTSLTSGNGS. Depois selecione o modo Campaign para escolher a sua gangue.

Passwords
Estágio/Código

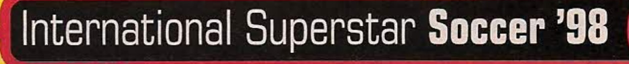
1	FRHBWNTNTK
2	LHTTTBKRLS
3	RCJRWPCLGM
4	VVSLGGVHRF
5	LPFFLNHJJF
6	CTMGPRWGBH
7	HPJMKGMCJV
8	WHSNKNFRGS
9	CRFPHGCTKP
10	HHRBKPVWGB
11	WFHMKCFWLB
12	SPLJTFLRFS
13	LTSLTSGNGS

Gangue Storm Ravens
Coloque a Password: WMNRSMRTR

Transformar as Queen Lords em sapos
Digite a Password: TDZ

Praga de Sapos
Entre com a Password: FRGZ

Superarmas
Durante o jogo, colete três vezes o mesmo power-up (caixinha que simboliza uma arma especial). Em seguida, selecione essa arma e aperte os botões A e B juntos. Sua arma ganhará um efeito especial e destruidor.



International Superstar Soccer '98



Cabeças estranhas
Complete a International Cup no Level 4 ou em um nível mais difícil. Depois de ver a seqüência final, vá direto para a tela Create Player. Na tela de "seleção de cabeças", pressione o botão L. Você encontrará diversas cabeças bem estranhas (como aliens e palhaços) para montar seu jogador.

Times extras
Se você terminar e vencer a liga em qualquer dificuldade, poderá enfrentar os Melhores do Mundo. Se você vencer a World Series no nível 4 de dificuldade e derrotar o time dos Melhores do Mundo (World Stars), poderá escolher cinco novos times. As equipes são: Euro Stars A, Euro Stars B, African Stars, Asian Stars, e All American Stars.

Novas habilidades
Este truque funciona quando você estiver criando um jogador. Na tela de distribuição de pontos, pressione C↑ para encontrar novas habilidades para criar seu craque.

Futebol arte
Durante uma partida treino, aperte e segure C←. O jogador começará a fazer firulas, embaixadas, chapéus e outros truques. Cada jogador tem habilidades diferentes.

Modo cabeção
Na tela na qual está escrito Press Start, pressione a seguinte seqüência: C↓, C↓, C↑, C↑, C→, C←, C→, C←, B, A, segure o Z e aperte Start.

Bust-A-Move 2: Arcade Edition



Personagens secretos
Na tela Game Select escolha Puzzle Game. Usando o direcional, digite esta seqüência na tela do mapa com as letras: ← duas vezes, ↑, ↓, L, R, L, R, L + R. Na tela de seleção de personagens, você poderá escolher entre os dois dinos ou qualquer dos inimigos.

Novos cenários
Na tela do menu principal, pressione a seguinte seqüência: L, ↑, R, ↓. Um bichinho verde aparecerá no canto da tela, indicando que o truque funcionou. Agora, vá para a tela Game Select. As palavras "Another World" aparecerão escritas abaixo do Puzzle Game. Entre neste modo para jogar em diversos estágios inéditos.





Bust-A-Move '99

Mundo extra
Na tela título do jogo, pressione os botões: B, ←, → e B. Se funcionar, novos Puzzles estarão disponíveis no modo Arcade.



Bio Freaks



Saiba a data de criação de seu cartucho
Para saber quando o seu cartucho foi criado, pressione C←, imediatamente após ter ligado seu o videogame (pressione várias vezes para aumentar a chance de dar certo).

Provocação
Para provocar o seu adversário, pressione soco ← + chute →.

Assista a uma animação
Se você deixar o jogo pausado por alguns minutos, um show de luzes começará a animar a tela.

Nova visão de jogo
Pressione e segure para esquerda no direcional e depois aperte START. Automaticamente o personagem assumirá a visão em primeira pessoa. Para voltar ao modo normal, pressione e segure para baixo no direcional e depois aperte START.



1080° Snowboarding



Manobras fáceis
No menu principal, escolha a opção Training. Agora, escolha seu atleta e prancha. Durante o percurso de treino, escolha uma manobra bem fácil na Trick List (como o Lien Air, por exemplo). Quando pular da rampa, faça a manobra. Enquanto ainda estiver no ar, aperte C→ duas vezes. Isso trará novamente a lista de manobras na tela. Agora, escolha uma manobra que você ainda não executou (como o 1080° Air) e termine o Lien Air. O computador pensará que você acabou de executar um 1080° Air e lhe dará o crédito por isso.





Driven



Para acionar os truques, digite os respectivos códigos.

Todos os carros e pistas
29801

Jogo de paradas nos boxes
07913

Carro mestre
62972

Breath Of Fire 2



Dinheiro fácil
Deposite todas as suas moedas e vá à igreja falar com o padre (que é responsável por salvar o jogo). Ele lhe perguntará se você tem algo para doar à igreja e lhe dará um saco com dez moedas. Repita isso até juntar cem moedas e deposite-as, caso contrário, ele as tomará como doação.

Espada StarBringer
A StarBringer Sword (StarrSD) pode ser obtida se você ficar sobre uma lajota azul da Thief's Dungeon e pegar várias batalhas seguidas.



Hot Wheels Burnin' Rubber

Novos veículos
Para cada circuito do qual o piloto sair vitorioso, um novo carro será habilitado.

Britney's Dance Beat



Todas as fases e extras
Digite uma das seguintes senhas de Password: HMNFK ou NXRFP.

Jackie Chan Adventures: Legend Of The Dark Hand

Abrir todas as fases
Na tela onde estão as palavras Press Start, segure o botão R e aperte: B, A, ←, ↓, ↑, →.

Soccer Slam



Todas as seqüências devem ser executadas na tela de título do jogo.

Energia especial infinita
L, R, ←, →, Y, Y.

Turbo infinito
L, R, →, ↑, X, X.

Abrir todos os estágios
R, R, →, →, ↑, ↑, ↑, ↑, ↑, X, X.

Jogadores cabeçudos
R, L, ↑, ↑, Y, Y.

Luz especial com maior freqüência
L, R, ↓, →, Y, X.

Bola de meia
R, →, ←, ←, Y, X.

Bola olho
R, →, ↓, ↑, X, X.

Bola caixa preta
R, ←, ←, ↓, X, X.

Bola de criança
R, →, ↑, ↓, X, Y.

Bola em forma de bloco de montar
R, ←, →, →, Y, Y.

Bola globo mundial
R, →, →, ←, X, X.

Bola em forma de lata enferrujada
R, ←, ↑, ↑, Y, Y.

Bola de praia
R, →, →, ↓, Y, X.

Bola caixote
R, ←, ↓, →, Y, X.

Bola 8 da sinuca
R, →, ↑, ↑, Y, Y.

Apresentação moderna
Y, X, Y, X, Y, X, →, ←, →, ←, →, ←.

Apresentação clássica
X, Y, X, Y, X, Y, ←, →, ←, →, ←, →.



PERGUNTE AOS PILOTOS

Super Smash Bros. Melee

Como faço para passar do Level 31 do Event Match? Estou empacado há muito tempo!

Tui Anselmi, Via e-mail

Que eu saiba, o modo Event Match só vai até o nível trinta. Na NW 42, vocês falam que para habilitar alguns pesonagens é preciso vencer certos desafios no nível alto. Mas como vencê-los se não consigo nem jogá-los?

Daniel Rosim Coelho, Via e-mail

Detonei todos os desafios do Event Match até o nível trinta, mas nenhum outro se abriu. O que tenho de fazer para seguir em frente?

Henrique Pacheco, Vitória/ES

A dupla Mario e Luigi realmente não alivia na hora da briga. Você precisa derrubar os dois oponentes fora do cenário, não necessariamente ao mesmo tempo – pode até ser um de cada vez. Uma boa estratégia é usar Samus Aran e atacar com disparos (botão B) e o golpe Screw Attack (↑+ B) se eles ficarem pendurados na beirada. Henrique e Daniel, além de vencer os trinta desafios, vocês ainda precisam habilitar os seguintes personagens:
Falco: complete o modo 100 Man Melee, ou faça 300 lutas no modo Vs. Vença a batalha contra Falco Lombardi.
Jigglypuff: complete o modo Classic ou Adventure jogando em qualquer nível de dificuldade, ou faça cinqüenta lutas no modo Vs. Vença a luta contra Jigglypuff para ele ficar disponível.
Luigi: termine o primeiro estágio do modo Adventure, conseguindo marcar um tempo final que tenha um número 2 na contagem dos segundos, ex.: xx:x2:xx. Luigi aparecerá no próximo estágio. Vença-o e termine o jogo. Outra opção é participar de 800 lutas no modo Vs.
Young Link: complete o modo Classic com dez personagens diferentes. Em seguida, termine o mesmo modo jogando com o Link. Como alternativa, faça 500 lutas no modo Vs. Depois dessa vitória, derrote Young Link em batalha.

Breath of Fire

Na estratégia da edição 44, eu travei em um certo ponto do capítulo chamado Romero e a Caverna da Agua. Eu deveria conseguir o item WtrJr entrando à noite na cidade, e esperar até o amanhecer para falar com Romero, o chefe da vila. Eu falei com o chefe, mas ele apenas me disse para livrar a vila dos zumbis!

Aristides Pedro Martins Junior, via e-mail

A explicação do detonado está correta, meu caro Aristides. Você primeiro deve falar com todo mundo na cidade, e só depois com o Romero. Entre na vila no período noturno e fale com a velha no cemitério. Um zumbi revelará uma passagem secreta. Desça pelo buraco abaixo da lápide e abra os dois baús para encontrar uma erva e o item WtrJr (jarro de água).

Mario Tennis



Existe uma maneira de disputar um segundo Island Open? Os adversários falam várias vezes em uma revanche.

Vinnicius Costta, via e-mail



Não é possível disputar nenhuma revanche contra os personagens derrotados! Eles ficam falando isso somente para provocá-lo, pois são maus perdedores!

Pergunta técnica!

Se a bateria interna do Memory Card do Nintendo 64 acabar, corro o risco de perder algo gravado nele? E os cartuchos que possuem baterias internas próprias? Também correm esse risco?

Robson Neves Estadler, Paranaguá/PR

Esta sua questão fez muita gente aqui queimar os neurônios, Robson! As baterias embutidas em cartuchos possuem uma vida útil muito longa, mas não são eternas como os diamantes. Isso quer dizer que um dia elas podem pifar, mas só se você ficar sem colocar o cartucho no console por muitos anos, já que elas se recarregam quando o jogo está ligado. Já o Memory Card tem um sistema diferente de armazenamento dos "Saves", e nunca descarrega. Acontece que ele é formado por muitas pecinhas frágeis, que podem acusar defeitos com o passar do tempo.



The Simpsons: Night Of The Living Treehouse Of Horror

Vocês poderiam publicar as Passwords para todas as fases deste game?

Nara Sandra D. Araujo, via e-mail

Com a gente não tem terror! Anote aí!

Fase	Passwords	Fase	Passwords
02	FWXCKJXGLWN	05	WSQJLTQFYWK
03	TNSLRYSJGWW	06	NPKYGBKTFWQ
04	BXPGCFPYJWB	07	XQRFJWRBTWP

EMPACOU?

Está travado em algum game Nintendo? Tem dúvidas cruéis que nem seu melhor amigo sabe responder? Mande sua pergunta para nossos pilotos!
Escreva para

**PERGUNTE AOS PILOTOS
NINTENDO WORLD
Rua Maracaí, 185
Aclimação
CEP: 01534-030
São Paulo / SP**

ou mande um e-mail para:
pilotos@nintendoworld.com.br

As dúvidas mais freqüentes serão respondidas nesta seção.

Ryu Hayabusa

Muito antes da Ninja do Funk rebolar seu popozão ao som de músicas de gosto duvidoso, eram os inimigos que rebolavam quando outro ninja fazia voar seus shurikens.
Ryu Hayabusa é um veterano dos videogames e velho conhecido dos fãs da Nintendo. Seu primeiro jogo foi um arcade de 1988, e fez tanto sucesso que, no ano seguinte, estava estreando sua primeira aventura no NES.
Ninja Gaiden nos leva ao mundo do jovem guerreiro japonês quando Ken, o pai de Ryu, batalha com um outro ninja e, aparentemente, morre. O filho está viajando nesse momento e, quando retorna, encontra um bilhete explicando sobre o paradeiro do pai e dizendo que ele deve partir para a América, levando a espada da família, a Espada do Dragão.
Depois deste game, vieram algumas seqüências da mesma série, e muitos jogos tentaram repetir o sucesso trazendo outros ninjas. Nenhum desses clones, porém, chegou aos pés do personagem original. N

Jogos Nintendo de que participou:

Ninja Gaiden	NES	1989
Ninja Gaiden II: The Dark Sword of Chaos	NES	1990
Ninja Gaiden III: The Ancient Ship of Doom	NES	1991
Ninja Gaiden Shadow	Game Boy	1991
Ninja Gaiden Trilogy	SNES	1995

Nome completo: Ryu Hayabusa
Profissão: ninja e empresário musical quando tira a máscara.
Gosta de: Irene Lew (amiga), Ken Hayabusa (pai), dr. Walter Smith (conselheiro), Robert T.S. (amigo)
Não suporta: os quatro integrantes da Malice Four (Barbarian, Bomberhead, Basaquer e Bloody Malth), Jaquio, Ashtar e outros desrespeitadores da lei e da ordem ninja.
Armas: shurikens, katanas, bos e outros porretes e artefatos de guerra de origem nipônica antiga.